PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- FT

IX. ÉVFOLYAM 1. SZÁM
2005 január

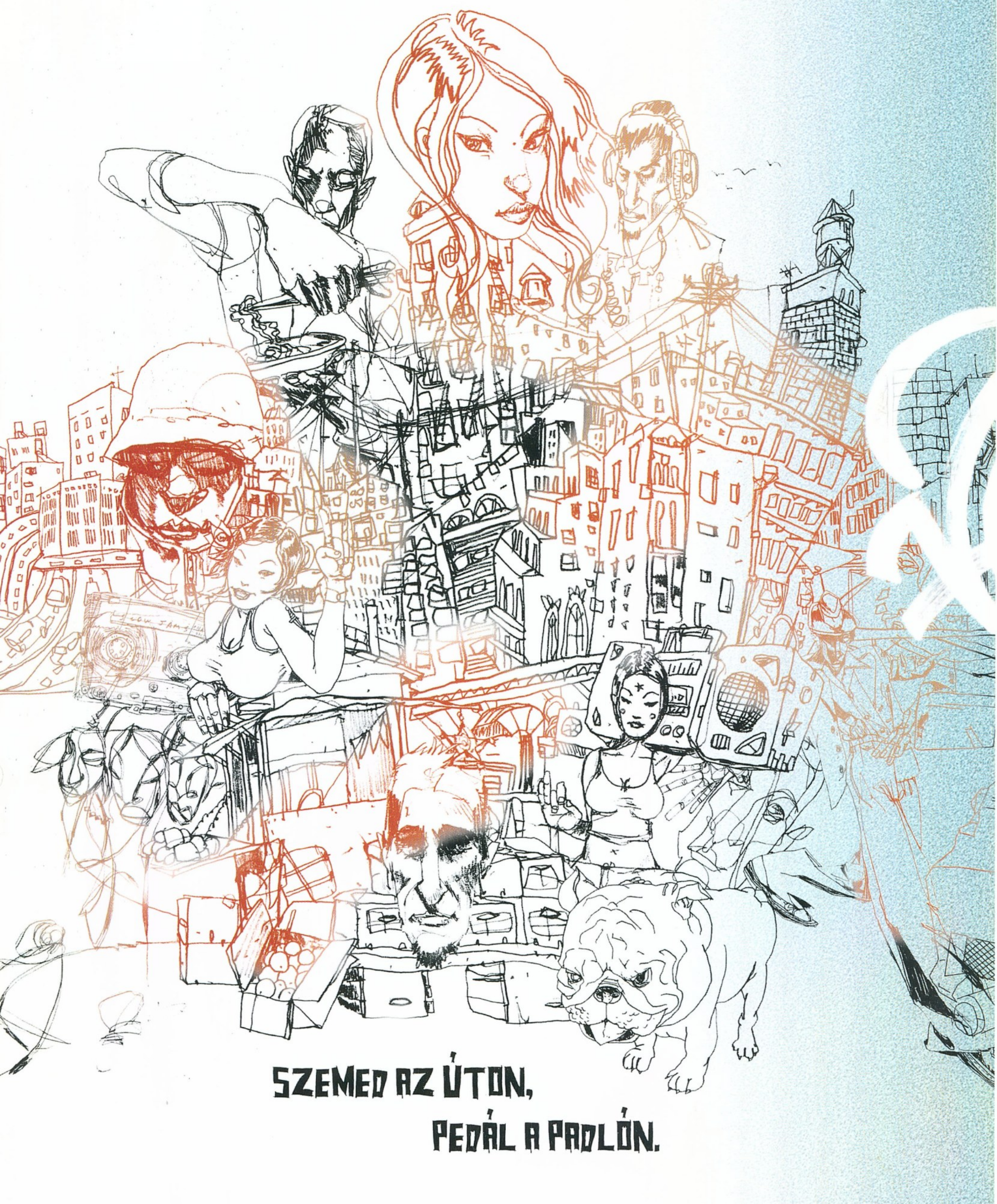
576 KByte



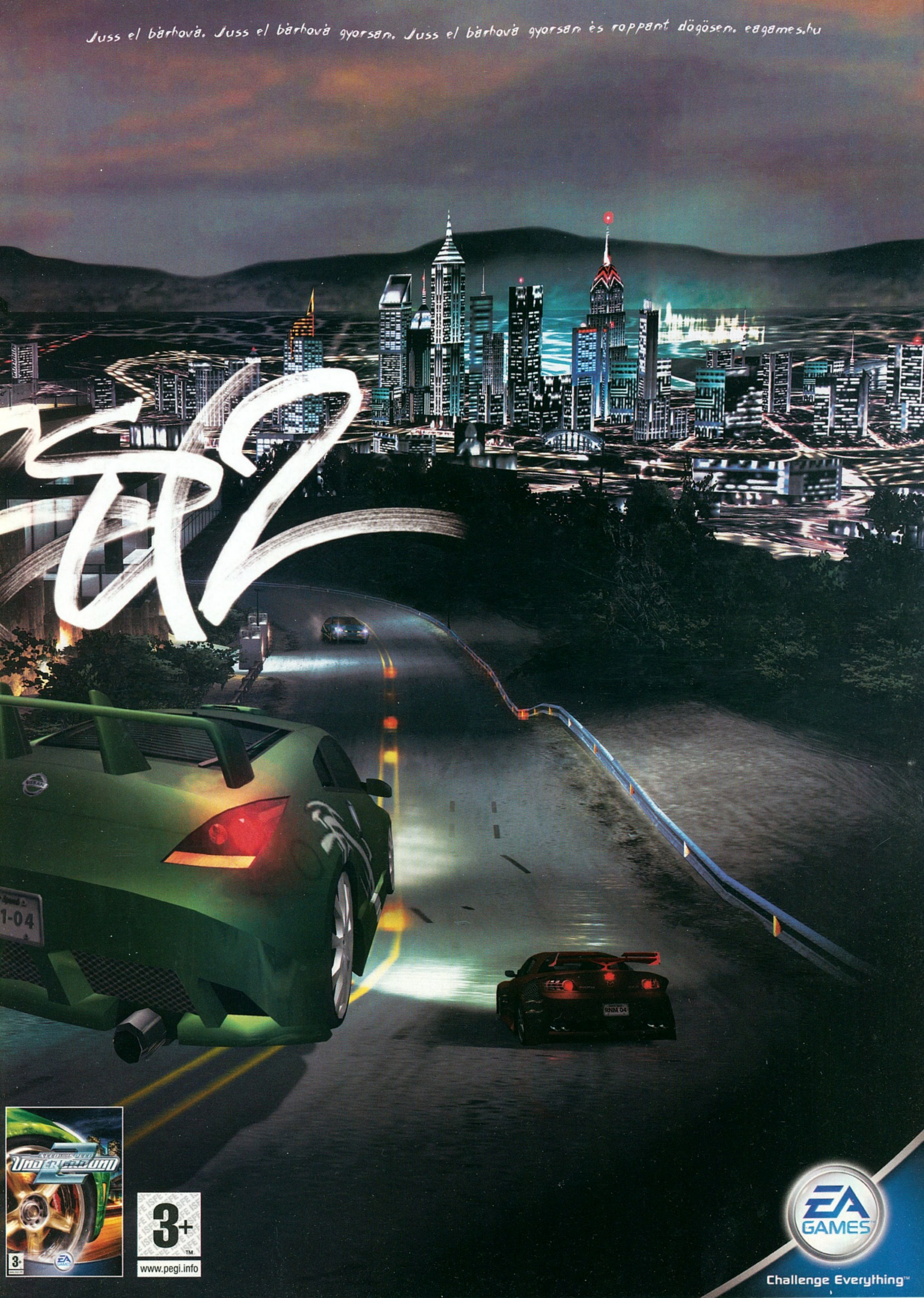
CSAK EGY BOSS MARADHAT!

MGS 3: SNAKE EATER (PS2)

HAVI TÉMÁNK: GENERATION F • A LEGÚJABB N-GAGE JÁTÉKOK • PSP: AZ ELSŐ CSAPÁS • GHOST RECON 2 • POP 2
GOLDENEYE: ROGUE AGENT • GHOST IN THE SHELL • VIEWTIFUL JOE 2 • KUON • KOTOR 2 • METROID PRIME ECHOES



SZEMED AZ ÚTON,
PEDÁL A PADLÓN.



Juss el bárhová. Juss el bárhová gyorsan. Juss el bárhová gyorsan és roppant dögösen. eagames.hu
3+
www.pegi.info
EA GAMES
Challenge Everything™

TARTALOM

Hírek 4

A Hónap Témája: Generation F - A Fika Generáció 8

N-Gage Játéktesztek 10

Hardver Rovat: PS2 Online Játéktapasztalatok 2. 12

Hardver Rovat: Az Xbox Connect. 13

Pixelhősök a Poligonkorban: A videojáték-ipar hús-vér sztárjai 5. rész 14

Előétel 16

Hardver Rovat: PSP First Line-Up 18

Big in Japan 20

MULTI TESZT
Tom Clancy's Ghost Recon 2 22
Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood 24
High Rollers Casino 25
Prince Of Persia: Warrior Within 26
Worms Forts: Under Siege 28
Crash 'N' Burn 29
Goldeneye: Rogue Agent 30
Atari Anthology 32
Fight Club 33

PLAYSTATION 2
Ghost In The Shell: Stand Alone Complex 34
Cabela's Big Game Hunter 2005 Adventures 36
The Nightmare of Dragua 37
Playstation 2 Leltár 38
Dragonball Z: Budokai 3 44
Gretzky NHL 2005 45
Kuon 46
Virtua Quest 48
Viewtiful Joe 2 49
MGS3: Snake Eater 50
Ihra Proffesional Drag Racing 2005 55
Shaman King 56
Ford Racing 3 58
Alien Hominid 59
Fullmetal Alchemist and the Broken Angel 60

XBOX
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords 62
CSI: Crime Scene Investigation 64
Mechassault 2: Lone Wolf 66

GAMECUBE
Paper Mario: The Thousand-Year Door 68
Metroid Prime 2: Echoes 70
Gamecube Leltár 73

GAMEBOY ADVANCE
The Legend of Zelda: The Minish Cap 74
Payback 77

Csevegő 78

Cool-Túra 80



AKTuális 79

2005 JANUÁR – AZ ÉVTIZED LEGKOMOLYABB JÁTÉKÁNAK HÓNAPJA

Beszélhetek a ti nevetekben is? Igen? Kösz.
Úgy ért véget a 2004-es év, mintha nem is lett volna. Nem volt hideg, nem volt dermesztő tél, nem volt hó, nem volt semmi; és ha esetleg mégis volt is valami mozgás, a játékfronton, mert ott legalább volt – Halo 2, meg Killzone, meg Burnout 3 –, akkor azt így január közepére már rég elfelejtettük.
Összefolynak a napok, a hetek, a hónapok, az esztendők.
Eljutottunk oda, hogy várjuk a játékokat, melyek most már simán évekig készülnek, vitatkozunk róluk, hogy milyenek lesznek, melyik-melyiket fogja megütni, lenyomni, überelni, meggyilkolni, aztán amikor végre a kezünkbe kaparintjuk őket, egy hétig nagyon érdekesek, fú, de nagyon izgalmasak, aztán szépen, de egyáltalán nem lassan eltűnnek a süllyesztőben. Két hét múlva már új stuffokat várunk, új anyagokról vitatkozunk, új csillogó-villogó screenshotok alapján iszunk *előre* annak a szerencsétlen medvének az ütött-kopott, toldozott-foltozott bőrére, amit már legalább annyiszor lenyúztak róla, mint távoli rokonáról, a rókáról.
Ugye nem kell kifejtenem, miért nem jó ez így? Mert nem jó sem nekünk, sem nektek.
De mielőtt valaki felvágná az ereit – hosszában ;) –, hadd emlékeztessek mindenkit: 2005 van! Aki valamennyire jártas a konzolok világában, az jól tudja, miről fog szólni ez az év. Aki rendszeresen olvas minket, az már tudja: *ez egy emlékezetes év lesz.*
Miért? Januári számunk Hírrovata, Hardverrovata, és Big in Japan rovata előre vetíti, hogy ez az év nagyot fog szólni. Végre felpezsdül a handheld biznisz mára már iszonyú posványos állóvize: rövidesen debütál Európában is a két új kiscsillag: a **Sony PSP** és a **Nintendo DS**. A két csodamasina, a két nagy adu ász!
Lesz miről vitatkoznotok. Melyik a szebb? Melyik a jobb? Melyiket vegyük meg? Melyiket szeressük? Melyiket gyűlöljük?
Lesz miről írnunk. Melyik mit tud? Melyikre mi jelenik meg? Ami megjelent, az hogy sikerült?
Ti sem fogtok unatkozni és mi sem.
De nem csak erről szól majd 2005. Májusban E3. PS3? Xbox 2? Az új N gép? Az idén lehull a lepel a titkokról! Az idén minden kiderül. *Ez egy emlékezetes év lesz!*

Ez mind szép és jó, de még odébb van; foglalkozzunk most a jelennel. Azzal a jelennel, melynek főszereplője egy játék, amely véleményem szerint nem kevesebb, mint az évtized játéka. A **Metal Gear Solid 3**.
Az 576 Konzolnál már hagyomány, hogy minden új MGS rész megjelenésekor minden erőnkkel a játékra koncentrálunk. Nincs ez másképp most sem. És most nincs bennünk egy fikarcnyi rossz szájíz sem. Most nagyon elégedettek vagyunk. Most nagyon szép ajándékot kaptunk Kojimáéktól.
PS2 tulajok. Hívjátok át magatokhoz Xbox-os és GC-s haverjaitokat. Mutassátok meg nekik az MGS3-at! Nyomjátok együtt. Izguljatok rajta együtt. Szórakozzatok vele együtt. Legyetek gazdagabbak együtt egy élménnyel, amely után már biztosan nem mondhatjátok majd azt: *„Úgy ért véget a 2005-ös év, mintha nem is lett volna".*

Martin



Tom Clancy's Ghost Recon 2



Prince of Persia: Warrior Within



Goldeneye: Rogue Agent



Ghost in the Shell



Dragonball Z: Budokai 3



Viewtiful Joe 2



MGS 3: Snake Eater



SW KoTR II: The Sith Lords



Paper Mario: The Thousand-Year Door



Metroid Prime 2: Echoes



The Legend Of Zelda: The Minish Cap



Payback

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: MGS 3: Snake Eater (PS2)

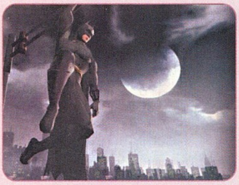






BATMAN BEGINS (PS2/XBOX/GC)

Két hónappal ezelőtt számoltunk be az idén nyáron debütáló új Batman-mozifilm alapján készülő – és azzal megegyező című – **Batman Begins** hivatalos bejelentéséről. Akkor még csak egy képet tudtunk mutatni a játékból, de beígértük, hogy rögtön írunk róla, ha további információk és képek futnak. Ez megtörtént: az *EA Games* elkezdte szórni a játékkal kapcsolatos első infómorzsákat. A Batman Begins teljesen alkalmazkodik a film a korábbiaknál jóval sötétebb hangulatához: egy elszánt, a saját démonaival küszködő hőst kapunk, aki ha kell, jó brutális eszközökkel lép fel a gonosztevők ellen. A játék akciórészei és harcai is ezt a hozzáállást tükrözik: a verekedések a fejlesztők szerint leginkább a Fight Club (a film, nem a játék!) kőkemény, naturalista elemekkel bőségesen megszórt bunyóihoz lesznek hasonlíthatók. A pályatervezés is ehhez alkalmazkodik: a zárt terek mellett sok, szabadon bejárható / felfedezhető lokációt kapunk. Batman akciói nem korlátozódnak a pofozkodásra, egyes szituációkat inkább lopakodással és a hősünk övén fityegő kütyük ügyes használatával kell majd megoldanunk. A nagyobb immerzió érdekében az Electronic Arts-nál minimálisra szorítják le az átvezető mozik számát: azt szeretnék, ha a játékosok az esetek többségében saját szemszögből tapasztalnák meg a történetet, nem akarják állandóan kivenni a kezükből az irányítást, csak hogy mozizhassanak öt percet. A Denevér járgánya, a Batmobil is fontos szerepet kap a játékban: hogy ez konkrétan mit jelent (autós pályák, mint a James Bondban?), nem árulták el a titkolódzó kedvünkben lévő fejlesztő urak. Megjelenés a film premierjével egy időben (azaz: nyáron), Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra.





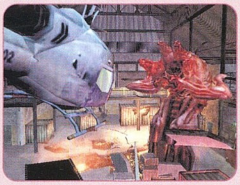


THE SUFFERING 2 (PS2/XBOX)

A *Midway* tovább merül a horror mocsarába: alig egy évvel az első epizód megjelenése után folytatással jelentkezik a **The Suffering**. Aki kihagyta volna az első részt... nos, az egyrészt rosszul tette, másrészt pedig egy igen kellemes akció-horrort vont meg magától. Az első epizódban Torque, egy halálraítélt fegyenc bőrébe bújhattunk bele: emberünk családja meggyilkolásáért ült a siralomházban, és éppen beteljesedett volna sorsa, amikor démoni hordák árasztották el a fegyházat. Mindenki (oké: szinte mindenki) feldobta a talpát, Torque gyakorlatilag magára maradt – tisztességes mennyiségű gyilkoló eszköz magához vétele után rögtön neki is látott a büntetés-végrehajtási intézetből kivezető út megkeresésének. A történet végén (megpróbálok spoiler-mentes maradni a Suffering-szüzek kedvéért) héroszunk a játék során tanúsított morális hozzáállástól függő módon kapott választ a pszichéjét kínzó kérdésekre. A második epizód itt veszi fel a történet eddig is keményen kacskaringózó szálát: a megváltás nem jött el, a démonok elözönlötték a közeli Baltimoret, Torque-ot még mindig látomások gyötörik – azaz jöhetnek ismét a radikális eszközök. A **The Suffering 2** fegyverarzenálja jelentősen kibővül az előzményhez képest: több lesz a két kézben használható fegyver, új automata játékszereket kapunk, nagyobb hangsúlyt kapnak a közelharci eszközök, és kifejezetten durvulens szerszámok – például a rakétavető – is megjelennek a kínálatban. Az első részben megtapasztalt „nyomulhatok third person és first person nézőpontból is" szisztéma megmarad, a grafikán csiszolnak egy kicsit a fejlesztő urak, és közkedvelt „hősünkre és a fegyverekre fröcsög a vér" effekt is tiszteletét teszi ismét – a képek tanulsága szerint utóbbi egy kategóriával látványosabb formában (azaz: bőségesen adagolva) jelenik majd meg a folytatásban.







Az első rész javarészt zárt pályáit, klausztrofóbiás folyosóit jóval nyitottabb szcenárió váltja fel – Baltimore fertőzött utcáin bóklászva irthatjuk a démonhordákat (a rend kedvéért azért most is eljutunk a fegyházba – úgy tűnik, a Sufferingnél ez kihagyhatatlan műsorszám). Az első részt végignyomók az utolsó mentett állásuk betöltésével közvetlenül folytathatják a sztorit, azaz a folytatás igazodik az ott „kiérdemelt" negatív vagy pozitív befejezéshez. Ez a gyakorlatban az jelenti, hogy negatív ending esetén a későbbiekben Torque erősebb, nagyobb pusztításra képes démon formában képes megjelenni, míg a pozitív végkifejlet egy angyali lénnyé való átalakulás lehetőségét nyitja meg hősünk előtt (ha nincs mentett állás, folytatódik a korábbi morál-játék, azaz a folytatás a jelenkori teljesítményünk alapján ítél). Számos új szereplővel találkozhatunk a The Suffering 2-ben, ezek közül most kettőt emelnénk ki. Az egyik Carmen, Torque halott felesége – ő egyfajta spirituális segítségként, tanácsadóként szolgál a játék legsötétebb pillanataiban (az első részben is tett ilyet, de itt jelentősen megnövekszik a szerepe). Jordan teljesen új karakter: a hölgyemény egy titokzatos szervezet, a The Foundation vezetője – ők a környéken előforduló (gyakori... :-) természetfeletti jelenségeket vizsgálják, így természetesen felfigyeltek a Carnate-szigeten történtekre. Szörny pajtásokból sem lesz hiány: összesen tizenöt rémséggel futhatunk össze, közülük négy az első részből átmenekített rettenet (pontosabban: azok felgyúrt, „elit" változatai) a többiek új játékosok. A The Suffering 2 megjelenési időpontja egyelőre bizonytalan, a megcélzott platformok azonban ismertek: a Playstation 2-re és Xbox tulajok kapcsolhatják majd be magukat a kettes számú Szenvedésbe.

WINNING ELEVEN 8: LIVE-WARE EVOLUTION (PLAYSTATION 2)

A *Konami* imádja a csontig nyúzni az éppen soros Winning Eleven (Pro Evolution Soccer, ha úgy jobban tetszik) epizódot: az „International" (értsd: Európában / Amerikában kiadott) verzió mindig kijön Japánban is, plusz hajlamosak az urak mindenféle külön (ázsiai) ligáknak szentelt változatokat is piacra dobni – a WE sorozat rajongói pedig becsülettel megvesznek mindent. A **Winning Eleven 8: Live-Ware Evolution** a PS2-es alapverzióból hiányzó online multiplayer támogatással fejeli meg a nyolcas számú WE-t (vagy PES4-et – nevezzék már át / vissza valamelyik verziót, akkor nem kéne leírni mindent kétszer... :-). Az online támogatáson kívül befrissítenek egyet a statisztikáknak is, egyébként minden változatlan.



A dolog szépséghibája: az új változat KIZÁRÓLAG Japánban jelenik meg (márciusban), importálni sem nagyon érdemes, mert a havidíjas (!) online szolgáltatást csak a Sony (Japánon kívül nem működő) Feega fizetési rendszerén keresztül lehet majd igénybe venni. A netes meccsekre vágyó európai PES rajongóknak tehát egyelőre marad az online ficsörökkel alapból felszerelt Xbox (vagy PC) inkarnáció, az Live-Ware Evolutiont maximum a NAGYON hardcore rajongóknak lesz érdemes beszerezni (a frissebb statisztikák okán), a többiek reménykedjenek abban, hogy a Konami talán egyszer megszán minket is, és a PAL-os territóriumokon is kiadja (Mondjuk *Pro Evolution Soccer 4 Online Revolution* címen... :-) a PES4 neten játszható változatát.





CASTLEVANIA DS (NINTENDO DS)

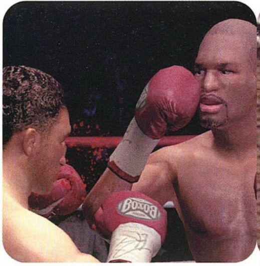
Még mindig *Konami*, csak ezúttal nem foci, hanem vámpírvadászat, ráadásul handheld formában: jön a **Castlevania DS**. A Castlevania DS – egyelőre munkacím, nyilvánvalóan hozzácsapnak még valamilyen alcímet a későbbiekben – valamikor idén jelenik meg Japánban (és talán hozzánk is eljut még 2005-ben). A játék producere, *Koji Igarashi* az NDS remek 2D-s tudását emelte ki: szerinte a Nintendo duálképernyős zsebkonzolja egy kategóriával jobb képességekkel rendelkezik ezen a téren, mint mondjuk a PS1 – ezért remek platformul szolgál a mindig is igazán 2D-ben csillogó Castlevaniának. A producer úr szerint éppen ezért nem is nagyon akarták erőltetni a háromdimenziós megjelenítést, inkább minden idők legszebb 2D-















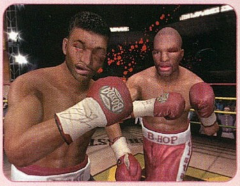


s Castlevania epizódjának összekalapálást tűzték ki célul maguk elé. A sztoriról és a játékmenetbeli újításokról sajna egyelőre minimális információval rendelkezünk csak. Az NDS esetében ugye adja magát a második képernyő használata – ez a Castlevania DS esetében leginkább térképpel szolgál. Igarashi-san elmondta, hogy nem akarták túlzásba vinni az érintőképernyő és a stylus használatát, a Castlevania alapvetően akciójáték, a stílussal való ügyeskedés csak lassította volna a játékot. Ennek megfelelően a touchscreen bonusz képességeit csak néhány boss fightnál használja a játék: ravasz minijátékok keretében tudunk majd (a stílussal ügyeskedve) pusztító varázslatokat elsütni. A Konami egyébként nem csak NDS-re fejleszt új Castlevaniat: a lapzárta előtt nem sokkal felröppent pletykák szerint idén év végén kapunk egy teljesen új, a Playstation 2-t megcélzó Castlevania epizódot is. Úgy legyen!

FIGHT NIGHT ROUND 2 (PS2/XBOX/GC)

A Fight Night sokak szerint a tavalyi legjobb EA Sports sportjátéka volt – lehet benne valami, mert az FN a mai napig szerkesztőségi kedvenc, ha bunyóról van szó, még az olyan boksz-antitálentumok, mint szerénységem is szívesen ülnek le elé egy-egy gyors meccs erejéig. Az idén megjelenő kötelező folytatás a nem túl fantáziadús **Fight Night Round 2** címet viseli – szerencsére nem egyszerű bőrlenyúzásról van szó, az EA kanadai részlege minden területen javítani akar az amúgy is kitűnőre sikeredett első részen. Az eredeti Fight Night legnagyobb újítása a Total Punch Control volt, azaz az ügyesen implementált, teljesen analóg ütésirányítás. A lehetőségeink jelentősen kibővülnek a második részben: most már nem csak ütni tudunk az analóg karokkal, hanem taktikusan mozogni is. A fejlesztők felismerték, hogy a boksz fontos része a lábmunka és az ütések ügyes összehangolása – most ezt is analóg úton tudjuk majd kontrollálni. Az ütésirányítás is finomodott lehetőségünk lesz (megint csak az analóg karok segítségével) extra erőt adni egy-egy ütésbe – ezek az ütések ugyan lassabbak, és így könnyebben védhetőek lesznek, de ha betalálnak, akkor nagy valószínűséggel megismeri a padlót az ellenfél közelebbről is... Grafikai téren hasonlóan markáns fejlődést tapasztalhatunk: a fejlesztők állítása szerint mind a bokszolókat borító textúrák felbontása, mind a poligonszám megkétszereződik a második részben, az eddig „kézzel festett" digitális bőr-tapétákat felváltják az eredeti sportolókról fotózott, majd ügyesen a játékba illesztett textúrák. Javul az animáció (különös tekintettel az egyes izomcsoportok realisztikus mozgására és az öltözék fizikájára), valamint korábban nem látott effektek (realisztikus izzadás és sérülés) is helyet kapnak a játékban. A választható karakterek száma is bővül: az első rész teljes kínálata átvándorol a második epizódba, rajtuk kívül pedig olyan nagyágyúkat vonhatunk irányításunk alá, mint például Floyd Mayweather Jr., Ricky Hatton, Miguel Cotto, Manny Pacquiao, Diego Corrales, vagy Juan Lazcano. Az online multiplayer természetesen marad, itt továbbra is választhatunk a teljesen analóg vagy a hagyományos „gombos" ütésrendszer között – mivel az első résznél sokan sérelmezték, hogy a gombokkal könnyebben lehetett gyors kombókat bevinni, ezért idén az analóg irányítást ennek megfelelően alakították át – most már a karokkal is tökéletes ritmusban fűzhetjük láncba a támadásainkat. A Fight Night Round 2 elsőszámú reklámembere a középsúly bajnoka, Bernard Hopkins lesz, aki tavaly szeptemberben Oscar De La Hoya-nál bizonyult jobbnak. A játék a dolgok jelenlegi állása szerint valamikor márciusban érkezik, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra párhuzamosan.





THE INCREDIBLE HULK (PS2/XBOX/GC)

A *Vivendi* két éve jó nagyot kaszált a Hulk mozifilm játékverziójával – most a zöld óriás képregény-kalandjainak digitális formába átültetésével



kívánják megismételni a sikert. A **The Incredible Hulk** nagyjából ugyanazt az utat követi, mint mindenki kedvenc Pókembere az utóbbi évek mozifilm-adaptációival: az első játék ott is viszonylag lineáris volt, míg a második rész szabadon engedett minket New Yorkban. A Hulk ugyanezt teszi, csak San Francisco-val: teljesen szabadon dühönghetünk a városban, a történetet pedig a Grand Theft Auto széria mintájára meghatározott

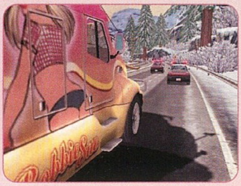


helyeken felvehető küldetések lendítik majd előre. A Hulk a nagypályás rombolást helyezi előtérbe: minden mozdítható tárgyat fegyverként használhatunk, autókat borogathatunk és repíthetünk fel a levegőbe, hatalmasakat ugrálhatunk az épületek tetején (kíváncsian várom, hogy a fejlesztők ragaszkodnak e ilyen szempontból a filmben látottakhoz – ott Hulk koma a szó legszorosabb értelmében húsz kilométert ugrott egyszerre – a játékban ez kissé problémás lehet). A játék során folyamatosan fejleszthetjük az erőnket és a speciális képességeinket, melynek köszönhetően később nem csak tereptárgyakat, de épületeket is porig rombolhatunk. Az autentikus képregény-hangulatról az eredeti rajzos füzetek alkotóinak közreműködése gondoskodik: a sztorit Paul Jenkins vetette papírra (az úr a Hulkon kívül Spider-Man történeteket is szokott írni), a játék vizuális világát meghatározó koncepciós terveket pedig a The Ultimates rajzolójaként elhíresült Bryan Hitch követte el. A The Incredible Hulk nyáron kezdi meg a rombolást (a zöld óriást a Radical Games önti digitális formába) Playstation 2-n, Xbox-on és Gamecube-on párhuzamosan.

BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER (PS2/XBOX)

A Big Mutha Truckers első epizódjából több mint egymillió fogyott (minden platformon – PS2-n például vaskos 350 ezret adtak el belőle), így nem volt kétséges, hogy a játékot kiadó Empire Interactive inkább előbb, mint utóbb kiadja a parancsot a folytatás legyártására. A második rész címe **Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder**. (Az alcím megválasztása megerősíti azon gyanúmat, hogy a BMT elsősorban a jól megválasztott címe miatt fogyott ilyen jól – tessék kicserélni a megfelelő T-ket F-re a fenti címben, aztán eltávolítani az R-t, és látni fogjátok, hogy miért... :-) A folytatás ott indít, ahol az első részben abbahagytuk: most már te uralod Mama Jackson BMT Hauling Kompániáját, és a tesók helyett ezúttal a konkurens szállítmányozási cégekkel kell felvenned a versenyt. A játékmenet alappillérei maradtak a helyükön: több karakter közül választhatsz (mindegyik saját statisztikákkal és egy egyéni járművel rendelkezik), bepattansz a volán mögé, és hajrá, el kell juttatnod az árut A pontból B pontba – közben pedig vigyázni arra, hogy ne zúzd rommá se a kamiont, se az árut. Minden más változott. Így például megduplázódott a választható karakterek száma (öt helyett tíz karakter), a pályák kialakítása változatosabb lett (lesznek elágazások, választhatunk mellékutakat), és végre nem mindig csak kamionnal kell nyomulnunk (az egyik küldetésben agy rokon vezeti magát a kamiont, te pedig egy sportkocsival próbálod elterelni a szállítmány épségére törők figyelmét.) A grafika is csinosabb lett, a kamionok most már láthatóan sérülnek (betörhet az ablak, alkatrészek szakadhatnak le róla egy nagyobb ütközéskor), teljes éjjel / nappal vizuális ciklus került beépítésre, valamint felgyúrt tükröződés / részecske effektek kényeztetik majd a látóidegeinket. A Big Mutha Truckers valamikor idén nyáron fog megjelenni Playstation 2-re és Xbox-ra, a fejlesztési munkálatokért továbbra is az első részt tető alá hozó Eutechnyx felel.



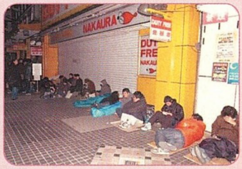


PSP PREMIER & JÁTÉKKOKTÉL

December tizenkettedikén reggel (helyi idő szerint) hét órakor elstartolt a **Sony** első zsebkonzolja, a **Playstation Portable (PSP)** Japánban. A helyszíni tudósítások szerint az érdeklődés leginkább a Playstation 2 premierjén tapasztaltakhoz volt hasonlítható. A frekventáltabb tokiói játékboltok előtt már előző nap késő













délután megkezdődött a sorban állás: hajnalra mindenhol szép tömeg (több száz ember) didergett az üzletek környékén, melyek a kapunyitáskor várható tumultus elkerülése érdekében sorszámokat osztogattak a várakozók között. A reggeli nyitáskor a legtöbb helyen hosszú sor kígyózott a bejárat előtt: a shinjukui Yodobashi Cameranál 1300 ember várakozott, a sor a bejárattól egészen a közeli Koshu Highwayig kanyargott – az igazi fanatikusok már szombat délelőtt tábort vertek (tizenkettedike vasárnapra esett), a betonra fektetett műanyag / karton lapokon vészelve át az éjszakát. A felfokozott érdeklődésnek köszönhetően az üzletek többsége a reggeli órákban túladott a teljes PSP-készleten. A játékok is jól fogytak: a hírek szerint a **Ridge Racers** és az **Everybody's Golf Portable** voltak a legnépszerűbbek, ezekből szinte mindenki bepakolt egyet a frissen vásárolt PSP mellé a kosárba. A hír szomszédságában szemrevételezhető fotók a shibuyai Big Cameranál (itt maga *Ken Kutaragi*, a SCE elnöke adta át az első gépet), a shinjukui Yodobashi Cameranál, és az akihabarai Asobit Citynél készültek.

Az örömbe hamarosan némi üröm is vegyült. A nagy érdeklődés és a Sony visszafogott szállításai (alig 200 ezer példánnyal nyitottak) miatt pár napon belül gyakorlatilag hiánycikk Japánban a PSP. A helyzetet súlyosbította, hogy egyes kínai kereskedők szisztematikusan felvásárolták a nagyobb japán áruházak készleteit. A kínai szürkeimportőrök természetesen a jó üzlet reményében vásárolták be: a Japánban hivatalosan kétszáz dollárnak megfelelő yenért árusított PSP-t Kínában 725 dolcsis (ez napi árfolyamon kb. 135 ezer forint) árcímkével látják el – és még így is viszik, mint a cukrot, több kínai online áruház szakosodott a karácsony előtti „most megrendeli, nyolc nap múlva szállítjuk" akciók lebonyolítására. Hamarosan az Ebayen is feltűntek az első példányok: itt 1000 dollárt (!) is elkértek értük. A készletek gyors elpárolgása Japánban is éreztette a hatását: a helyi kereskedők egy része a helyzetet gyorsan (és ügyesen) felmérve másfélszeres szorzót pakolt a Sony által javasolt kiskereskedelmi ár mögé – azaz kifejezetten drága mulatság volt idén PSP-t helyezni a karácsonyfa alá.

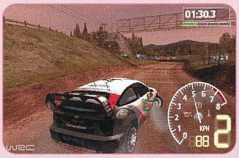
Külön „örömöt" jelentett a korai PSP-vásárlók számára a novemberi NDS-premiernél is tapasztalható problémák megismétlődése. Néhány PSP képernyőjét dead pixelek (pont úgy, mint az NDS-nél) vagy belülről (!) rárakódott por csúfították el, egyes esetekben nem működött az UMD drive (vagy egyszerűen nem volt hajlandó normálisan bezáródni, a felpörgetett lemez így nagy ívben, virgonc repülő csészealj módjára távozott a PSP-ből), más felhasználók pedig azzal szembesültek, hogy hiába nyomkodják az ON gombot – a masina egész egyszerűen nem volt hajlandó bebootolni. A Sony pár napig hallgatott, aztán bocsánatot kértek, cserekészülékeket ajánlottak fel a hibás masinák tulajdonosainak.

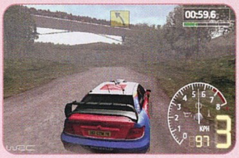
(A japán premier előtt pár nappal a Sony zárt körű sajtótájékoztatón mutatta be a gépet az európai sajtó képviselőinek: a londoni SCEE főhadiszálláson Martin maestro is ott csücsült a meghívottak között. Részletes élménybeszámolóját pár oldallal hátrébb olvashatjátok!)

Most pedig jöjjenek a legígéretesebb játékok az én látókészülékemen keresztül. A Sony számos érdekes címmel készül a kis masina (valamikor március környékére datált – hivatalos időpont még nincs!) premierjére. Ezek közül most négyet mutatunk be, a februári hírrovatban kapjátok az újabb adagot. (Meg úgy általában: a gép debütjének közeledtével értelemszerűen fokozott mértékben foglalkozunk majd a PSP-s játékokkal a hírrovatban). Íme!

WRC

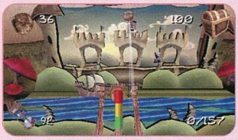
A Portábilis Pléjstáció jövőbeli boldog tulajdonosai nem maradnak rallys huncutkodás nélkül: a „nagygépes" Sony-rallykért felelős Evolution Studios helyett a megbízható iparos-munkáiról közismert *Traveller's Tales* értelmezi át a **WRC**-t (egyelőre ezen a munkacímen fut az anyag) PSP-re. Tizenhat teljesen hivatalos (azaz: licencelt) és tizenkilenc fantázia szülte pálya, Quick Race, Time Trial, Single Rally és Championship móduszok, harminc járgány, handheld autós játékban még soha nem tapasztalt minőségű törésmodell, a 2004-es WRC szezon legénységének java (összesen tizenhét pilóta), és a WiFi támogatást maximálisan kihasználó multiplayer szekció várja a rajongókat – valamikor 2005 folyamán, valószínűleg európai PSP nyitócím lesz a játékból.





MEDIEVIL

A Sony korábbi nagysikerű platform / akció / „horror" (utóbbi erős idézőjelben, inkább humorosra lett véve a rémisztgetés) játéka, a **MediEvil** megkapja a maga jól megérdemelt folytatását PSP-n – ha már a kettes számú Playstation megjelenésével abbamaradt a sorozat. A PSP-s MediEvil folytatás lesz ugyan, de nekünk inkább az első rész tarka-barka újragondolásának tűnt a dolog – a képek és videók alapján meg nem mondtuk volna, hogy nem a Kis Szürkén futó valamelyik korábbi epizódot bámuljuk. A grafika ennek megfelelően izomból hozza a PS1-en megszokott (akkoriban meglehetősen magasnak számító) színvonalat, néhány csinos új effekttel és pofásabb textúrákkal megfejelve. A történet tíz évvel a második epizód eseményei után indul: újból támad a gonosz, így Sir Dan sem nyugodhat békében. Összesen tizennyolc pályán kell keresztülverekednünk magunkat (a helyszínek többsége új, de néhány lokáció bevallottan az első részből lett átemelve), és szörnyekből is kapunk bőven – összesen hetvenkét új rettenettel futhatunk össze kalandjaink során. Az akciót apróbb logikai feladványok és ötletes minigame-ek színesítik – ezek külön is játszhatók lesznek (ideális a buszon, két megálló között gyorsan lenyomott menetekre). A PSP MediEvil még mindig nagyon hangulatos darab: a The Nightmare Before Christmast idéző varázslatosan bizarr feeling lengi be az egész játékot. A MediEvil PSP inkarnációja a tervek szerint a géppel egy időben (azaz valamikor tavasszal) startol Európában.





FIRED UP

A Sony európai részlege a **Fired Up**pal gazdagítja a PSP kínálatot: a Twisted Metal széria által kitaposott „fegyverezd fel jó durván az autódat, aztán robbants szét mindenkit" ösvényen haladó játék valamikor jövőre jelenik meg. Sztori is van: a közeljövőben járunk, a világ nyakig süllyedt az anarchiába, az utcákon tombol az



erőszak – csak akkor érezheted magad biztonságban, ha egy alaposan felfegyverzett, keményen felpáncélozott járgány dorombol a popsid alatt. Hősünk magányos harcos: a sztori-módusz során eldöntheted majd, hogy csatlakozol e az elnyomás ellen harcoló felkelőkhöz, vagy egyedül vágsz neki az rosszfiúk megrendszabályozásának. A küldetés-alapú egyjátékos móduszon kívül komoly (WiFi-n keresztül egyszerre akár tizenhatan nyomható) multiplayer szekció kerül a játékba. A hálózati támogatás nem merül ki a többjátékos hirigekben: a fejlesztők elmondása szerint később új pályákat / arénákat tesznek elérhetővé ilyen formában a Fired Uphoz. Jól néz ki, várjuk!

APE ACADEMY

A Sony két új Ape Escape játékot is megjelentet PSP-re: az egyik hagyományos, a klasszikus PS / PS2 epizódok játékmenetét továbbörökítő anyag lesz, a másik pedig egy minijáték-gyűjtemény. Az **Ape Academy** (csak angol nyelvterületen van ilyen rövid címe, Japánban *Piposaru Academia: Dossari! Sarugee Daizenshuu*-nak hívják) az utóbbi: a PS2-e, a decemberi konzolban tesztelt Ape Escape: Pumped & Primed-hoz hasonló minigame-gyűjtemény. Összesen 44 játékban vehetünk részt, ezek mindegyike játszható egyedül és többedmagunkkal is – néhány játéknál még másik PSP sem kell, egy képernyőn folyik az akció (ilyenkor két játékos ugorhat egymásnak: az egyik a jobb oldali gombokkal nyomja, a másik pedig a bal oldali D-paddel). A játékok jó változatosak: Martin kipróbálta az SCEE-nél az Ape Academy-t, elmondása szerint van benne majomszámlálástól kezdve a bikavadításon, az air hokin, a búvárkodáson át, tarzan-lengésig minden, sőt, az egyik videón még egy dodgeball-variációt is felfedeztünk. Az Ape Academy jópofa játék (európai nyitócím lesz belőle), de a stílusból adódóan valószínűleg inkább azok fogják szeretni, aki általában nem egyedül, hanem baráti társaságban játszanak.




MAZSOLÁZÓ

SAN ANDREAS: AZ ELSŐ BOTRÁNY

Erre sem kellett túl sokat várnunk: itt az első komolyabb balhé, amit a GTA: San Andreas nyakába kívánnak varrni. A Pennsylvania állambeli Greensburgben 5 középiskolás fiatal számos középületet, köztük templomokat és zsinagógákat rondított el graffity-kkel, GKU (Gang Kids United) szignókat hagyva maguk után. A rendőrség, sőt, állítólag a 12-14 év közötti srácok is azt állítják, hogy a Grand Theft Auto: San Andreas hatására követték el tettüket. Véleményünk: kezd kissé unalmassá válni ez a GTA-mizéria, lassan az utolsó bolti tolvaj is valamelyik Grand Theft Auto-t nevezi meg, mint emocionális felbujtóját.

Hogy valami biztatóbbról is hírt adjunk a GTA: SA-val kapcsolatban: az Xbox tábor belátható időn belül megkapja a maga jól megérdemelt Grand Theft Auto: San Andreas adagját. A PC-s és a Dobozos változat egyszerre debütál: a két verzió június hetedikén (USA) illetve június tizedikén (Európa) lesz kosárba pakolható – kellemes időpontok, a korábbi GTA felvonások ennél jóval nagyobb késéssel tették tiszteletüket a Dobozon.

SONIC TEAM TERVEK 2005-RE

A Sega élcsapata, a **Sonic Team** 2005-ben sem tétlenkedik: a divízió elnöke, Yuji Naka a Dengeki Media Worksnek nyilatkozott a jövő évre vonatkozó terveiről. A csapat jelenleg két játékra fókuszál. A **Phantasy Star Universe** (természetesen) színtiszta akció-RPG lesz, 2005 első felére datált megjelenési időponttal, és masszív online képességekkel felvértezve. Nakasan célplatformról nem beszélt ugyan, de a korábbi pletykák szerint Playstation 2-re jön az anyag. A másik játék a **Sonic DS**, Nintendo DS-re. Az NDS-t megcélzó Sonic-inkarnáció az E3-on mutatkozott be (állítólag az egyik legszebb NDS anyag volt a kis aranyos) – a Sonic Team azóta a tartalmon csiszol, Naka szerint számos, a korábbi Sonic játékokban nem látott játékmenetbeli újítást építenek be az NDS verzióba.

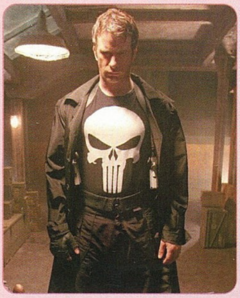
JÖN A SPLINTER CELL MOZIFILM

A **Splinter Cell** sem úszta meg: a Paramount hosszas tárgyalások után sikeresen felvásárolta a játék megfilmesítéséhez szükséges jogokat, így Sam Fisher kalandjai hamarosan a mozivásznakon folytatódnak. A rendezéssel a korábban színészettel foglalkozó, de mostanság már inkább a kamera másik felén ténykedő *Pe-*









ter Berget (The Rundown, Friday Night Lights) bízták meg, aki a játék forgatókönyvéért felelős J.T. Petty és John J. McLaughlin alkotta párossal szorosan együtt fog működni a munkálatok során. A szereposztás egyelőre bizonytalan: Sam Fisher szerepére állítólag *Thomas Jane* a legesélyesebb. Az úriembert legutóbb a Punisher mozifilmben láthattátok (mint a címszereplő Frank Castlet), de korábban a Magnoliában, az Álomcsapdában vagy a The Thin Red Lineban is játszott kisebb szerepeket. A szerkesztőségben végzett rövid közvélemény-kutatás szerint mi leginkább Viggo Mortensent látnánk szívesen Fisher bátyó feszülős katonai göncében.

MÉGIS ÉL A TRUE FANTASY LIVE ONLINE?

Akihiro Hino, a *Level 5* elnöke a japán Dorimaga magazinnak adott interjújában elárulta, hogy nem teljesen reménytelen a **True Fantasy Live Online** helyzete. Az Xbox exkluzív MMORPG fejlesztését júniusban állította le a Microsoft – a Level 5 prezidentje szerint a játék ennek ellenére még megjelenhet, de azt nem árulta el, hogy milyen platformon. Spekuláció: az MS Xbox 2 nyitócímnek akarja kihozni Japánban a TFLO-t? (Lenne benne ráció, nem is kevés!) A Level 5 a Dragon Quest VIII befejezése után két játékon dolgozik még: a jövő év elején bejelentésre kerülő, egyelőre Next RPG munkacímen futó PS2 szerepjátékon, és egy PSP-projekten – utóbbi valószínűleg szintén szerepjáték.




TOPLESS TILTAKOZÁS

Havi bulvárhírünk következik: egy Jane Doe (magyarul: Kovács Juliska :-) nevezetű amerikai kishölgy alaposan beperelte a The Guy Game (pár hónapja jelent meg a játék PS2-re és Xboxra, „válaszolj hülye kérdésekre, és a csajok leveszik a ruhájukat" jellegű butaság – a Konzolba is olvashattatok róla) fejlesztőit és kiadóját. Ok: a Jane kisasszonyról készült cicimutogatós fotók állítólag hősnőnk engedélye nélkül kerültek a játékba, ráadásul a fotózás idején még a tizennyolcat sem töltötte be – szóval teljes a skandallum. A felperes ügyvédje azzal érvelt, hogy a diáklány ezentúl is „nyugodtan szeretne iskolába és templomba járni", a bíróság pedig hitt neki: rövid úton betiltotta a játék forgalmazását addig, amíg a kiadó el nem távolítja a vitatott képeket a The Guy Gameből. **(Kényszerítették szegényt, mint Pandorát... Martin)**



ÖSSZEVONÁSOK A KONAMINÁL

A **Konami** racionalizál: a neves japán fejlesztő / kiadó egy kézbe vonja össze az eddig egymástól függetlenül működő divízióit – azaz a *Konami Computer Entertainment Studio*, a *Konami Computer Entertainment Tokyo*, a *Konami Computer Entertainment Japan* és a *Konami Online* leányvállalatok szépen visszamásznak az anyacég ölelő karjaiba. Ok: hatásosabb irányítás és költségmegtakarítás. Az összevonás ezen kívül gyakorlati célokat is szolgál: a Konami a jövőben komolyabban kíván foglalkozni az online játékokkal – a közös tető alá hozott divíziók segítségével. Az összevonás jövő év április elején lesz esedékes. **(MGS Online? Martin)**

MAJESCO EREDMÉNYEK & 2005-ÖS KILÁTÁSOK

Jó évet zár a *Majesco*: a kiadónak a korábban előre jelzett profitnál többet, 121 millió dollár sikerült összekalapálnia az idén. A 2005-ös esztendő további sikerekkel kecsegtet: év elején végre kijön a rengeteget halasztgatott **Advent Rising** (látványos third person sci-fi akció a zseniális Orson Scott Card regénye alapján – Xboxra); szintén év elején érkezik a kacskaringós utat bejárt **Psychonauts** (PS2 / Xbox); nyáron jön a Spielberg apó filmjét játékformába öntő **Jaws** (magyar fejlesztés – PS2 / Xbox); a PSP tulajok az **Advent Shadow**-nak, a Nintendo DS fanok pedig a **Moonlight Fables**-nek és a **Nanostray**-nek örülhetnek majd.

A 2005-ös Majesco számunkra legígéretesebb darabja a *Starbreeze* (The Chronicles of Riddick) korábban már pletykált, a következő generációs konzolokat megcélzó új projektje. A svéd urak a *Top Cow* népszerű képregény-sorozatából, a **The Darkness**-ből hegesztenek játékot. A képregény (hűen a címéhez) meglehetősen sötét darab, egy természetfeletti képességeket „megörökölő" ifjú bérgyilkos, Jackie Estacado kalandjait meséli el. Megjelenés valamikor 2006-ban, célplatform egyelőre ismeretlen. Mivel a Dimension Films nemrégiben vette meg a megfilmesítés jogait (most írják a forgatókönyvet), könnyen elképzelhető, hogy a Majesco a filmmel párhuzamosan fogja / akarja megjelentetni a játékot.



DOOM MOZIFILM INFÓCSOKOR

Az ausztrál Dark Horizons mozis website új infókat gyűjtött be a javában készülő **Doom** mozifilmről – lássuk a lényeget. A sztori nyolc tengerészgyalogosra fókuszál, akiket egy távoli bolygón található titkos bázisra teleportálnak. Hamarosan megtapasztalják, hogy valami nagyon nincs rendben: szörny pajtások bújnak elő mindenhonnan. A szörnyek nem a pokolból jönnek, hanem egy „szupervírus" által előidézett mutáció eredményei. (Ejjj... kár, a poklos-démonos háttértörténet szerintem abszolút egybenőtt a Doommal, kár volt változtatni rajta. Lúzerek!).

Jó sok akcióra számíthatunk, még akkor is, ha a készítők szerint a Doom inkább horrorfilm, mint lövöldözős akcióorgia. A játék hangulatát a sajátszemszögű perspektíva gyakori alkalmazásával próbálják áthozni a vászonra: a kamera sokszor hősünk (Karl Urban – a Gyűrűk Ura Eomerje) szemszögéből mutatja az eseményeket. A játékban fellelhető fegyverek közül a láncfűrész és a BFG felbukkanására mindenképpen számíthatunk.



JÁTÉKMEGVONÁS EGY AMERIKAI BÖRTÖNBEN

Több hónapnyi használat után alaposan megcsappant a Missouri állambeli *Jefferson City Correctional Center* rabok számára fent tartott PS2 játékgyűjteménye, miután többen is figyelmeztették a börtön vezetőit néhány produktum erőszakosságára. Az illetékesek nem voltak tétlenek, s a 80 darabos kollekcióból 35 problémás alkotást azonnal eltávolítottak (az elkobzottak között volt többek között **Hitman: Contracts** is), így a rabok a jövőben csak sport és sci-fi játékokkal üthetik el üres perceiket. Az állam egyik legjobban őrzött intézménye nem kívánja elkobozni a megmaradt példányokat, hiszen elmondásuk szerint azok eddig is jó szolgálatot tettek, lefoglalva a rabok szabadidejét. (Sci-fi maradhat? A *TCOR: Escape from Butcher Bay* is? :-)

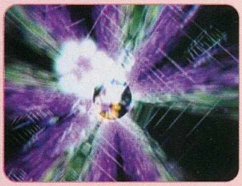
NVIDIA GPU A PLAYSTATION 3-BAN!

Lehullott a lepel a **Playstation 3** grafikus alrendszeréről: a Sony következő generációs konzoljába az **NVIDIA** szállít GPU-t. A két cég együttműködése nem korlátozódik a PS3-ra, az Nvidia GPU-i más Sony termékekben is feltűnnek majd. „Az elmúlt két évben a Sonyval szoros együtt működésben dolgoztunk a következő generációs Playstationön – ezzel párhuzamosan fejlesztettük a GeForce GPU-k következő generációját. A Sony CELL technológiája az új GeForce-generációval házasítva soha nem látott, lélegzetelállító vizuális minőséget eredményez – a vásárlók le lesznek nyűgözve." – nyilatkozta *Jen-Hsun Huang*, az Nvidia elnöke.

A PS3 GPU-t a Sony Nagasaki Fab2 gyáregységében, és a Sony / Toshiba által közösen tulajdonolt OTSS-ben fogják gyártani.

UNITY: ENNYI VOLT

Zárásként jöjjön a hónap rossz híre: a *Lionhead Studios* vezetősége és Jeff Minter hosszas egyeztetést követően arra a fájdalmas következtetésre jutottak, hogy nem tudják idejében tető alá hozni a GameCube-ra fejlesztett, magával ragadóan elvont vizuális porcióval rendelkező „ritmikus-lövöldét", a **Unity**-t, ezért a munkálatok leállítása mellett döntöttek. A felek kifejezték örömüket, hogy együtt dolgozhattak az elmúlt időszakban, s



a tervek szerint nem véglegesen váltak el útjaik (bár az még nem tisztázott, hogy milyen formában fognak együttműködni a jövőben). R.I.P. Unity!

Liquid

GENERATION F - A FIKA GENERÁCIÓ

„Az úgynevezett hardcore gamerek többsége két nagy hibát követ el – dől hátra a hintaszékben Septimus. – Az egyik az, hogy elhiszik: mindenki hardcore gamer rajtuk kívül, és ilyen alapon lehet velük vitatkozni. A másik: elhiszik magukról, hogy VALÓBAN hardcore gamerek. Pedig dehogy. A többség lelkes műkedvelő, valós tudás és valós érvek nélkül. Ez itt a baj, kedves barátom. Vak vezet világtalant.”

Óvatosan húztam be a kéziféket az Árkádiához vezető ösvény elején. Az utat csak a domb aljáig építették ki, aki feljebb akart jutni, gyalogolnia kellett. A Fiat lámpája kettőt villant, a kabátom zsebébe csúsztattam kulcsot, és nekivágtam a felfelé vezető útnak.

Két szertartást követek karácsony környékén. Szenteste, sötétedés után kutyát sétáltatok, didergek egy nagyot a csípős hidegben, és lopva belesek az ablakokon, elcsenve egy-egy pillanatot a bent felállított karácsonyfák által sugárzott békés hangulatból. Ez az egyik. A másik: Septimus. Mindig az ünnepek utáni első napon látogatom meg az öreget, most már lassan húsz éve. Amióta az eszemet tudom, Septimus itt élt fent, az Árkádián. Birkákat tenyészt, a szőrmét eladja, néha levág egy állatot. Septimus pásztor és veterán videojátékos. Ha megkérdeznéd, ő valószínűleg a videojátékost venné előre, és nem tenné hozzá a veteránt.

Idén későn kezdődött a tél, sőt, talán még el sem kezdődött igazán. Havat egyszer, november végén láttunk, az is hamar lucsokká olvadt a városi aszfalton. Árkádia keményre fagyott gyepén megmaradt néhol a hó, fehér foltokat rajzolva a még ilyenkor is valószerűtlenül zöld mezőbe. A domb tetején megláttam Septimus kunyhóját. A birkák a karámban bóklásztak, a kunyhó mellett szabályos halmokba rendezve állt a hideg hónapokra félretett tűzifa. Septimus nejlonzsákokkal takarta le a tüzelőt – mindig is pedáns gazda volt.

Belöktem az ajtót. Septimus kunyhója igazi időgép volt: pontosan úgy találtam mindent, ahogy tavaly ilyenkor itt hagytam. Az öreg a hintaszékben pipázott, az asztalon fehér terítő, a terítőn illatos gyertya.

„Septimus, öreg barátom!” – nyújtottam felé a kezem.

Septimus elvigyorodott, és feltápászkodott a székből. Megrázta a kezem.

„Fiatalember, azt hittem, idén már nem is jössz. Épp nekiálltam volna játszani.”

„Miért ne jönnék, kedves Septimus. Tudod: ez nálam szertartás. Különben meg játszhattál volna nyugodtan, látom, még mindig van mivel.” – a fejemmel a sarok felé intettem. Septimus „játszósarka” most is lenyűgöző látványt nyújtott: az elmúlt huszonöt év konzoltermésének java és egy PC állt ott. Septimus gondosan csoportokba osztotta, és összekötözte a kábeleket; említettem már, hogy milyen pedáns gazda?

„Van mivel, szerencsére. Múlt héten jött meg az új Metal Gear Solid. Láttad már?” – kérdezte Septimus.

Bólintottam. Láttam már, sőt, végig is játszottam. A városba hamarabb ér oda az óceánt átrepülő csomag, mint ide, Árkádiába.

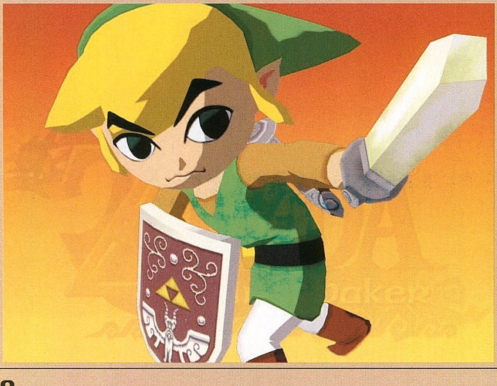
„Az igazság az, hogy jól felidegesítettem magam az előbb” – folytatta – „No nem a játékon, hanem azon az átkozott interneten. Többször megfogadtam már, hogy nem fogok vitatkozni, de... ehh, még mindig nem bírom megállni.”

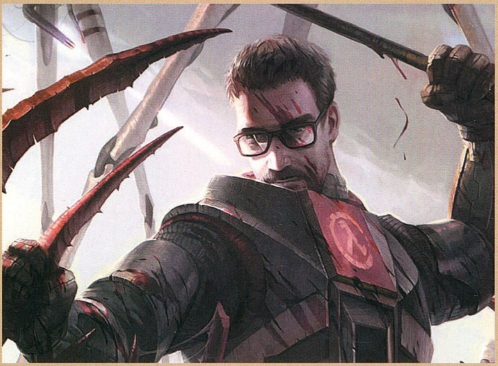
„Mert még mindig lobog benned az ifjonti hév, Septimus. Örülj neki. Ha már nem látom a fórumbejegyzéseidet, akkor fogsz megöregedni.”

„Igazad lehet” – vigyorodott el ismét, és kihúzta az asztal mellett álló, kézzel faragott székek egyikét. „Helyezd magad kényelembe, drága Lucius. Jöhet az ánizs?”

„Jöhet, jöhet! Csípős hideg van odakint.” – ez is a szertartás része volt. Septimus valami titokzatos oknál fogva ánizsnak hívta a saját főzésű borókapálinkáját. A világ minden kincséért nem hagytam volna ki soha. Lehámoztam magamról a kabátot, és letelepedtem az asztal mellé. Septimus töltött mindkettőnknek.

„Kampai, öreg cimbora!” – emeltem meg a poharam.





„Kampai, ifjú barátom!” – biccentett felém Septimus. Ittunk. A pálinka forró lávafolyamként ömlött végig a torkomon, és apró tüzeket gyújtott a gyomromban.

„Huh, Septimus, ez mindig ilyen erős volt?” – krákogtam.

Septimus felnevetett, és ismét csurig töltötte a poharamat.

„Te lettél gyengébb, Lucius, nem a pálinka erősebb. Az ánizs családi recept, száz éve így főzük. Nekem most kifejezetten jól esik, segít elpárologtatni a mérgemet.”

„Nagyon a bögyödben vannak azok a fránya vitapartnereid, Septimus.” – jegyeztem meg, miközben apránt kortyoltam a második adagból. Mondhat bármit Septimus: a tavaly még nem ütött ennyire az ánizs.

„Vitapartnereim? Ugyan. A vitapartnereimmel soha nincs semmi problémám, maximum akkor, ha hajnali kettőkor sem képesek abbahagyni. A fikázókkal van nekem bajom, nem is kicsi, Lucius. Azok miatt kell az ánizs.”

Septimus visszaült a hintaszékbe, a térdére húzta a puha pamuttakarót, és folytatta.

„Szerintem úgy négy-öt éve kezdődhetett. Ezredfordulós betegség, ha úgy tetszik. Először csak páran voltak, aztán elkezdtek szaporodni, most pedig mindenhol megtalálod őket, kikerülhetetlenek. Olyanok, mint valami átkozott vírus.”

„A fikázók?” – húztam fel a szemöldökömet – „Én is találkoztam már párral, de vírusként azért...”

„Dehogynem” – szakított félbe türelmetlenül Septimus – „Pontosan olyanok, mint egy vírus. Weboldalt szerkesztesz, nem? Neked kéne a legjobban tudnod, hogy mi történik ilyenkor. Megjelenik egy, aztán jön még egy, és ketten megfertőzik az egész társalgást. Mindenki átmegy vadállatba, a huszadik hozzászólásban már egymás anyját sértegetik. Szerinted ez normális?”

„Nem az” – tettem le a poharat – „De mikor volt ez normális? Szerintem mindig is ott voltak mindenhol. Az internet csak plusz felületet adott nekik.”

„Tévedsz, kedves Lucius. Ez sajnos korjelenség. Nevet is adtam neki: Generation F.

„Úgy, mint a Generation X? Azok mi vagyunk, a huszonsok, harminckevés évesek, a flower generation, a virággyermekek utódai, az iksz generáció.”

„Olyasmi, csak nem iksz, hanem ef. Generation F. Fika Generáció.”

Ezt szerettem Septimusban. Mindent elrendezett. Mindent kategorizált. Azt is tudtam, hogy most mi következik: előadja az új kategória felállításának szükségességét megmagyarázó elméletét. Nem kellett csalódnom.

„Emlékszel a 2001 Űrodüsszeia elejére? A majommal meg a levegőbe hajított csonttal?” – Septimus a választ meg sem várva folytatta – „A majmok előtte háborúznak. Törzsi harc. Soha nem derül ki, hogy min kaptak össze, talán a területen, talán a kaján, talán a nőkön. Nem is ez a lényeg. Hiába telt el több millió év, még mindig majmok vagyunk, és még mindig megvan bennünk az igény arra, hogy törzsekbe tömörüljünk, és irtsuk kicsit egymást. A legtermészetesebb tömörülési alap a vallás. Ez ma már a többség számára nem indok, rájöttek, hogy a vallás érzékeny, bensőséges dolog, jobb csendben gyakorolni. Csak néhány fanatikus robbantgat a hite miatt. A politika még játszik, de egyre kevesebb embert érdekel – ha tudsz eleget kajálni, meg tudod venni magadnak a kis kétszobás lakást, és ki tudod fizetni a számláidat, már rendben vagy, nem fogsz nagyon hőbörögni. Tudod: cirkusz megvolt, kenyér az éléskamrában, elégedett a polgár. Maradtak az alacsonyabb szintű tömörülési lehetőségek: például a sport. Sokaknak ez sem jön be, meccsre járni manapság veszélyes: menj csak ki egy durvább focirangadóra, jó eséllyel vágnak pofán a végén az ellenérdekelt táborból.”

Septimus nagyot kortyolt a pálinkából, és gyorsan újratöltötte a poharát.

utottunk odáig, hogy gépeket imádunk. Plasztikot, acélt, mikrochipeket és kábeleket. Rajon- klubok alakulnak egy mobiltelefon, egy autó, egy digitális kamera, vagy akár egy játékgép . Playstation-kultusz, PC-rajongás, Nintendo-imádat, Xbox-hit. Az emberi lélek valószínű- gy van felépítve, szükségünk van kézzel fogható bálványokra. Amíg korlátok között tudja ni valaki a rajongását, addig nincs baj. Addig szimplán márka hű, ragaszkodik valami- mert úgy érzi, jó neki. A probléma ott kezdődik, ha átmegy hittérítőbe, és keresztes had- ot indít a pogányok ellen. Ez kérlek, ugyanaz kicsiben, mint amit a buszokat meg vonato- önmagukkal egyetemben levegőbe repítő szerencsétlenek művelnek. Verbális terrorizmus."

erintem túlliheged a dolgot, Septimus." – csóváltam meg a fejem – „Azok a srácok rajon- fanboyok. Megtévedet báránykák."

it ez az!" – csapott az asztalra Septimus. A pálinka egy része kifröccsent az asztalra a po- ából – „Fanboyizmus, kedves Lucius, fanboyizmus, korunk pestise. Legyinthetsz rá, de el- ni nem mehetsz el mellette. A magából kikelt, fékjeit vesztett fanboy nem fog semmit és sen- robbantani, de igenis megmérgezi egy közösség életét. Vége az értelmes vitának, elszáll- az észérvek, jön a szimpla vagdalkozás. Nézd csak meg a jelenlegi helyzetet. System Wars , vagy várj, hogy is mondjátok ti: *konzolháború*. Nem új keletű dolog, annak idején a C64- arta a Spectrumost, az Amigás szólt be a pécésnek, de még a hangkártyák frontján is folyt a, emlékszel még az AdLib versus Soundblaster háborúra, mi később SB a Gravis Ultraso- ellen csatározássá nőtte ki magát? Tudod mi volt a különbség? Az VITA volt. Nem mon- , ott sem romlatlan lelkű szűzlányok vitatkoztak egymással, de az esetek döntő többségé- ÉRVEKET hoztak fel a másik véleményével szemben. VALÓS, alátámasztható, kőkemény ket. Most meg? Ebben a konzolháborús marhaságban csak a PS2 fanboyoknak adott a ke- kemény érvet a Jóisten és a Sony: több mint hetvenmillió eladott gépet. Ez faktum, elő is atják sokszor és szívesen, nem mintha olyan sokat számítana. A többi szájtépés."

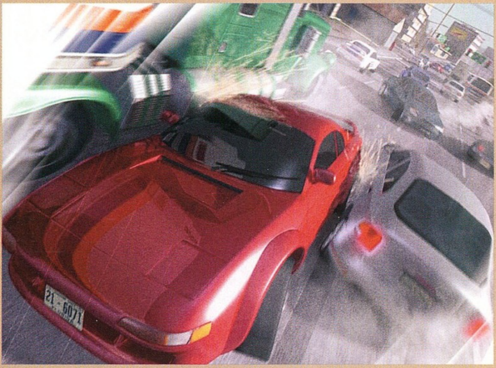
ájtépés?" – néztem Septimusra elképedve – „Azért vannak még érvek és tények, ha már lenáron vitatkozni akarnak. Technikai adatok. Játékok. Sikercímek."

ubjektív locsogás, Lucius. A Halo-rajongót soha nem fogsz meggyőzni arról, hogy a Gran mo 4 miatt kell Playstation 2-t vennie. Egész egyszerűen nem érdekli, nem szereti az autó- enyeket. A játékélmény a döntő, nem a technológiai pornó. A PS2 ötezer poligonnal töb- épes kiizzadni magából, mint az Xbox? Kit érdekel? Az Xbox látványosabb effekteket pa- képernyőre? Másodlagos, Lucius, nincs köztük AKKORA szakadék, hogy megérné össze- ni miatta. Japánban még mindig veszik az SNES-t, és a PS1-ből is elkel több száz heten- japánok bolondok? Nem, nem bolondok. Csak magasról tesznek arra, hogy MIN játsza- inkább az érdekli őket, hogy mivel. Megvennék a Dobozt is, ha lenne rá egy tucat nekik ő játék. Nem vennének belőle annyit, mint PS2-ből, elvégre az hazai termék, és dúl ben- az egészséges nacionalizmus, de hidd el, hogy a jelenlegi sokszorosát tudta volna eladni S, ha odafigyelnek a játékokra, és a harsány reklámok helyett a fejlesztők odaédesgeté- költik a milliókat. A mostanság futó három konzol nagyon jól kiegészíti egymást. Ha játék- nd vagy, megveheted mindegyiket. Számolj: egy új videokártya árából kijön az egész . Egy új PC árából kiegészítőket, és játékokat is vásárolhatsz hozzá. Ilyen egyszerű."

ndben. Szerinted ki az, aki megvesz mindent?" – szegeztem a kérdést öreg barátomnak – igazán hardcore gamer? A megszállott, napi öt órát a gép mellett töltő játékos? Még ők Kiválasztanak egy rendszert, esetleg vesznek egy másikat mellé, és kész. És ők az igazi nényformáló erő, ők írnak be elsőként és a legtöbbet a szakirányú topikokba.„

gszállott játékosok? Ugyan kérlek, meséld már el nekem, hogy kik ők? Akik annak vallják ukat? Az úgynevezett hardcore gamerek többsége két nagy hibát követ el" – dőlt hátra a székben Septimus – „Az egyik az, hogy elhiszik: mindenki hardcore gamer rajtuk kívül, és alapon lehet velük vitatkozni. A másik: elhiszik magukról, hogy VALÓBAN hardcore gamer k. Pedig dehogy. A többség lelkes műkedvelő, valós tudás és valós érvek nélkül. Ez itt a kedves barátom. Vak vezet világtalant. Az IGAZI hardcore játékosnak nincsenek durva ormpreferenciái. Tudja, hogy a játékosok nagy része casual gamer, „kocajátékos", aki szó- zni szeretne pár órácskát. A hardcore gamer a szerepjátékok neutral / neutral besorolású nosztályába tartozik: információkat gyűjt, raktároz, rendszerez, és mindig figyel. Tanácso- szt, és maximum a videojáték-hitet terjeszti, nem egyes platformokét."





„Septimus, most őszintén: találkoztál te ilyen emberrel?" – kérdeztem.

„Párral. Talán. Talán én is ilyen vagyok. Vagy ilyen szeretnék lenni. Nem tudom." – válaszolta merengve – „Az is lehet, hogy még nagyon távol állok tőle. Ezért kell ez a fránya ánizs. Könnyen felidegesítem magam. Ma reggel is: valaki beszólt az MGS3-nak. Hogy szar az egész, mert nincs benne radar. Meg hogy miért nincs benne olyan kamera, mint a Splinter Cellben, mert biztos nem tudták megcsinálni a japók. Hallottál már ekkora baromságot? Nem tudták megcsinálni. Legyártják az új, a PS2-t maximumig pörgető grafikai motort, és persze nem tudják megcsinálni a kamerát olyanra, mint Halász Sámuelnél. Nem AKARTÁK olyanra csinálni. Nagy különbség. És a régi radart sem véletlenül hagyták el. A Snake mögé pakolt kamera és a régi radar kibelezték volna ezt a játékot. Igazam van, vagy igazam van?" – kacsintott rám.

„Igazad van Septimus" – kacsintottam vissza – „Egyet azonban még mindig nem értek. Miért zavarnak ennyire a fikázók? Ignoráld őket. Ne törődj velük, és kész. Nem MINDENKI ilyen. Vannak értelmes arcok, nem is kevesen. Foglalkozz velük."

„Ez nem ilyen egyszerű, Lucius. Valószínűleg már öreg vagyok és szenilis, ezért veszem a szívemre a sok ostobaságot. Szerintem te sem viseled könnyen. Hányszor kaptátok a nyakatokba, hogy elfogultak vagytok egy platform iránt? Hogy megvett titeket a Sony? Hogy utáljátok a Nintendót? Hogy keresztbe tesztek az Xbox hazai diadalmenetének? Hányszor?"

„Jó sokszor" – mondtam – „Tucatszor biztos, de lehet, hogy van az a duplája is. Egy ideje nem számolom. Persze nem igaz. A platformelfogultság maximum személyes szinten érhető tetten, és ott is kiegyenlítik egymást. A Nintendót nem utáljuk, hanem szeretjük. Néha haragszunk rájuk, mert még mindig magasról tesznek Európára. Az Xbox hazai diadalmenetét maga a Microsoft akadályozza: a helyi képviseltük nem hajlandó foglalkozni a Dobozzal, és kész. Nincs reklám, nincsenek naprakész sajtóanyagok, a saját kiadású játékaiknak még magyar forgalmazója sincs. A Sony meg... bárcsak néha megvennének minket. Akkor végre lecserélhetném a Puntót valami dögösebbre. Poén volt, még mielőtt elhúznád a szádat. Nem szoktak minket megvenni. Konspirációs elméletnek nem rossz, de az igazságtól jó távol áll."

Septimus felállt a hintaszékből, és lassan sétálni kezdett az asztal körül. Ezt a szokását is ismertem már. Összegezni készült.

„Látod, látod. Megpróbálhatod kihúzni magad belőle – nem fog menni. Mindig lesz valami, ami mellbe üt. Leszarozzák a Half-Life 2 grafikáját, az elvakultabbak még a kőkorszaki jelzőt is odaszúrják mellé. Hülyegyereknek való ostobaságnak nyilvánítják a Burnout 3-at, és azért szidják, mert nincsenek benne licencelt autók. Belekötnek a Halo 2 multiplayerébe. Buzinak nevezik Solid Snake-et. Lesz olyan is, aki – miután tőled kért tanácsot a gépvásárlásnál – megveszi az ellenkezőjét, és utána beszól neked, sőt, mindenkinek, aki az eredetileg javasolt gépet birtokolja, mindezt két nap után. Hátat fordíthatsz neki, törölheted, bannolhatod, de attól még nem lesz jobb a helyzet. Nekem marad az idegeskedés meg az ánizs, de te tudsz tenni az ügy érdekében. Én birkákat terelek itt az Árkádián – te a megtévedt bárányok pásztora vagy. Használd ki, hogy sokan olvasnak. Mondd el, hogy nem szabad gyűlölnünk egymást. Írd le, hogy van élet a videojátékokon túl is, de ha már ezt a hobbit választottuk, bánjunk vele kellő tisztelettel. A fórumra véletlenül betévedő érdeklődő ne azt lássa, hogy itt állatok laknak, akik ott marják egymást, ahol csak tudják. Legyél türelmes. Írd le egyszer, írd le tízszer, vagy ha kell, írd le százszor. Ha egy ember megérti, előbb-utóbb a többi is meg fogja."

Némán ültem a székemben. Eltoltam magamtól a poharat, és hálásan néztem Septimusra. Megkaptam, amiért jöttem. Öreg cimborám szélesen elvigyorodott.

„No, Lucius, ismét megváltottuk a világot. Maradt még egy kis pipafüvem. Mi lenne, ha kimennénk a verandára, rágyújtanánk, és most kivételesen te mesélnél valamit? Tudod milyen az öreg barátod: ki vagyok éhezve a friss pletykákra."

Kint lassan, nagy pelyhekben szállingózott a hó. Meleg szőrmékbe burkolóztunk, letelepedtünk a padra, meggyújtottuk a pipákat, és pöfékeltünk, míg be nem esteledett.

Liquid

N-GAGE JÁTÉKTESZTEK



Az N-Gage handheld/telefon hibrid sohasem volt a hard core gamer közönség kedvence. Ezek az emberek nem tudtak elszakadni a kritikától: a képernyő alakja, a nehézkes SD cartridge csere és a telefonálás közbeni „oldaltartás” ostorozása elfedte szemük elől a lényeget: azt, hogy a Nokia meghallgatta a tanácsokat, és nem sokkal az első változat piacra dobása után már elkészült az újabb, áttervezett QD, méghozzá alacsonyabb árfekvésben, mint az eredeti. Azt, hogy az anyacég nem átallott igen sok pénz áldozni arra, hogy a kis gépére is meglegyenek a legkeresettebb címek és sorozatok, de emellett újdonságok is kerüljenek terítékre – így lett az Electronic Arts Sims-e mellé SEGA-s Pocket Kingdoms, az Activisionös X-Men Legends mellé saját belső fejlesztés Pathway to Glory. És végül elfelejtették azt a legfontosabb tényt, hogy az N-Gage nagymértékben elősegítette a mobil játékok elterjedését: nélküle az összes többi telefonra sem lenne komolyabb fejlesztés, mint a 15 éves Snake és Minesweeper színes Java remake-jei. A 2004-es gazdag videojáték karácsony leszivárgott az NG platformra is: hirtelen hat új és ígéretes fejlesztés és portolás került napvilágra. Íme!

PATHWAY TO GLORY

Sokak által az év WWII játékának titulált PtG végletekig igényesen kivitelezett, briliáns játék, melyben minden a helyén van: a gyönyörű zene (Stakula Oy szerzésében, Tuska Helminen megismételhetetlen csellójával), a mármár művészi grafika, a jól felépített feladatok és a tökéletesen eltalált részletesség. Eredetiségében persze kissé könnyűnek találtatik, a fejlesztők szeme előtt valahol a Commandos sorozat lebeghetett, de a folytatások ínséges korában már az is öröm, ha végre jó helyről lop valaki készülő játékához.

Az elejétől a végéig barna és fehér színekkel operáló, klasszikus sepiás cím már a bevezető képsorokkal a telefon elé ragaszt: a 16 színű javás játékok együgyűsége után felüdülés az ARM processzor köré épülő gép igazi, natív erejét látni. Ez persze nem a divatos 3D erő: old-school, sprite-os taktikai játék, interaktív körökre osztva, második világháborús környezetben.

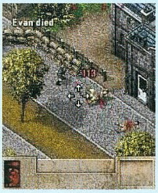
A nagy elődhöz hasonlóan a különböző képességekkel felvértezett játszható karakterek itt is nevesített katonák, akik tapasztalataikat továbbviszik az egyik küldetésről a másikra. A fényképes eligazítás és a csapat felszerelésének almenüi után kézzel rajzolt részletes csatatér fogad. A terep, a tereptárgyak és az emberek animációja folyamatos és élethű, a kis felbontás ellenére is jól átlátható. A fejlesztők ügyesen használták ki az N-Gage képernyőjének dimenzióit: a küldetések elhelyezése inkább fel-le irányú a megszokott horizontális helyett. Az egységek mozgatása körönként, mozgáspontok alapján, de nem kötött rácsban történik, ahol az ellenséges erők is beavatkozhatnak a játékos körébe, ha egységeink a látóterükbe kerülnek.

A szóló küldetések mellett a multiplayer is masszív szerepet kapott, mind kooperatív, mind kompetitív vonalon. Együtt vagy egymás ellen választható a hot seat, a bluetooth és a Nokia N-Gage Arena live szolgáltatása (GPRS multiplayer). A többjátékos módozatokban minden telefonhoz rendelkezni kell a játék egy teljes példányával, az áttöltés nem áll rendelkezésre. Minden elismerés a field radio ötletért: körönként hangüzenet küldhető a csapattársak számára – autentikus harctéri recsegésekkel vegyítve.

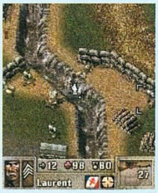
A D-pad használata kissé nehézkes, ahogyan az egeret akarja szimulálni, de a 10 számbillentyű könnyű funkciótelepítést tesz lehetővé. A játék ritmusa se nem túl gyors, se nem túl lassú: lefoglal, de jó mobil játékhoz hűen bármikor félbehagyható. Kisebb játéktervezési (de nem technikai) hibákkal színesítve összességében nagyon is pozitív az összkép – kötelező darab, jeles.

(5/5)









KING OF FIGHTERS EXTREME

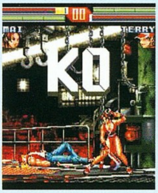
Az SNK (Playmore) 10. évfordulós 2D kézitusa sorozatának N-Gage reinkarnációja igazi meglepetés volt a Nokia telefonján. Ha valakihez, akkor ehhez a gyerekhez kell a széles kád – a Hudson tervezői és programozói azonban jó munkát végeztek a scroll függőleges képernyőre való adaptálásakor. Nem hiányzik belőle a nagykonzolos játék egyetlen aspektusa sem – a verekedős játékok kissé avítt sztori módja, a multiplayer, ezúttal bluetooth-on, a gyakorlás, a harc az idővel és a túlélés. Itt van Kyo, az M hárombetűs lányok, Athena és a többi kedvenc, ahogyan kell.

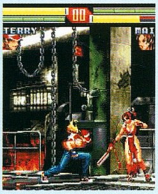
A telefon kijelzőjén kellemes Neo-Geo-s hangulatot áraszt a rajzolt 2D világ, bár láthatóan kevesebb színnel dolgozik, mint az AES/MVS. A karakterek fél képernyőnyiek és részletgazdagok, mozgásuk azonban kissé lomha és egy-egy mozdulat akadozik. A vezérlés is lassú kicsit – a gombok lenyomására az elvártnál vontatottabb a válasz, főleg, ha bonyolult kombókban gondolkodik a játékos. Az N-Gage hardvere ennél erősebb kell hogy legyen, így maximum a programozók felelőssége kerülhet előtérbe.

Hiba lenne a kiadó részéről a King of Fighters Extreme-et teljes árú játékként forgalmazni. Ennyit egész egyszerűen nem ér – mobil / handheld gépeken a verekedős címek soha nem hozzák azt a hangulatot, mint kontrollerrel a kézben, TV előtt. Bluetooth-al el lehet mélyülni a többjátékos küzdelemben, de önálló szórakozásként nem több, mint fél óra. KoF + szép átültetés – problémák az irányításban = rite.

(3/5)









X-MEN LEGENDS

Nincs is nagyon olyan platform, amire ne lenne X-Men Legends, és nincs is nagyon olyan, amelyen ne lenne ugyanolyan, mint az összes többin – az Activision, ha már kifizette a licencpénzt a Marvelnek, nem hagy ki egyetlen ziccert sem. Piros pont viszont azért, hogy nem hanyagolták el az egzotikus portokat sem – a cím szépen prezentálja, mire képes az N-Gage, már úgy hardverice.







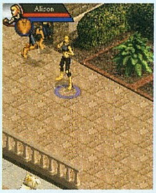


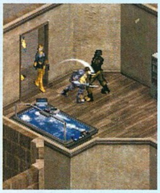
A játék amolyan inkább-akció-de-kicsit-kaland-is stílusú: kis csapatunk a legkülönbözőbb feladatok teljesítése végett küzdi át magát hatalmas és változatos területeken – hasonlóan a korábbi X-Men árkád játékokhoz, de az új konzolos kiadások története alapján. Az izometrikus nézetű játéktéren négy X-Men mozog és harcol, választható irányított karakterrel és beállítható taktikai formációban. A grafikusok és a programozók kézen fogva dolgoztak: a mindenhol jelen lévő animáció szaggatásmentes, a scroll sem esik szét vsync-kor, a tereptárgyak majd háromnegyed megsemmisíthető, szétverhető. A bluetooth multiplayer az alapfelszereltség része, az ötnyelvű teljes lokalizáció (angol, francia, német, olasz, spanyol) extra.

Sajnos a sötét oldal is erős: a digitális irányítás itt sem tökéletes, nehéz nyomva tartani a feles irányokat. Harc közben a képernyő átláthatatlan: négy X-Men és 2 vagy több ellenfél egyébként látványosan nagy és részletes figurái már annyira zsúfolttá teszik a kis képernyőt, hogy a harc az ütés gomb folyamatos nyomkodásává változik, szerencsés végkimenetelben reménykedve – igaz, ez kicsit mérsékelhető a megfelelő formáció kiválasztásával.

A játékot természetesen inkább a címe adja el, sem mint kreatív mélysége – Tisztességes iparos munka a közízlés szolgálatában. Jól megérdemelt közepes.

(3/5)





PATHWAY TO GLORY
KING OF FIGHTERS EXTREME
X-MEN LEGENDS
SSX OUT OF BOUNDS
CALL OF DUTY
POCKET KINGDOMS





SSX OUT OF BOUNDS







Lévén az N-Gage-ben nincs dedikált 3D egység, a Symbian OS által leharcolt 100 Mhz-es CPU körülbelül a PlayStation első kiadásának megfelelő grafikai színvonalú, szoftveresen előállított 3D világ megjelenítésére képes. Ebbe a csodák ugyanúgy beleférnek, mint a szemétdombok – ahogyan az előbbihez konvergál a Pandemonium és a Call of Duty, sajnos az utóbbihoz az SSX Out of Bounds.

Ettől persze a játék maga még lehetne jó, de nem annyira az. A snowboard lesiklás pénzért és az újabb pályák eléréséért témát az asztali konzolok grafikája még megmenti, de itt még ez sincs: hosszú és unalmas irányítási és gombnyomkodási tevékenység érdektelen célokért, csúnya képi világban.

A karriermód a „Hegy meghódítása" fennkölt címen futó, komoly irányítási és megjelenítési gondokkal küszködő ügyességi játék, amely multiplayer módban bluetooth és N-Gage Arena lehetőségeken keresztül elérhető, a best time módra ezért nincs is meg a kellő elhatározottság. 10 választható karakter, fejenként 4-4 fajta megvásárolható deszka és ruházat, ami csak a választóképernyőn megkülönböztethető, lesiklás közben nem.

A zenei aláfestés viszont pazarul bő: az EA ebben legyőzhetetlen. A teljes, énekhangos kéttucatnyi zene jó érzékkel lett összeválogatva – minőségében természetesen a telefon képességeihez igazítva.

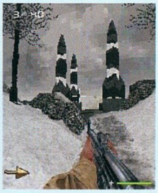
Nem vártunk sokat, de az SSX Out of Bounds-nak még ezt is sikerült alulmúlnia. Kellemes 2D kikapcsolódás lehetett volna, ehelyett 3D borzalom lett. Elégtelen.

(1/5)

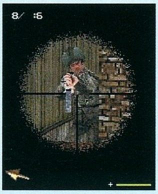
CALL OF DUTY

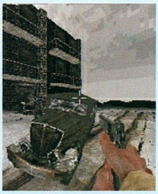
A második világháború témáját kiszipolyozó marketinggépezet újabb állomása a Call of Duty N-Gage kiadása a nagykonzolos változattal analóg 3D formában. A (PSP előtti) kis kézi gépeken történő 3D fejlesztések vagy átiratok mindig kockázatosak: a gép képességeit figyelembe nem vevő rossz konverzió tönkreteheti az egyébként jó játékot. Az Activision azonban úgy látszik, nagyon ügyel arra, hogy mi kerül ki a neve alatt a boltokba: az X-Men Legends után a Call of Duty is egy kitűnő átirattá sikeredett.

A játék taktikai-szerű második világháborús FPS: taktikai, mert csapatmunkában kell megoldani a kapott feladatokat, de csak szerű, mert a csapattársakat nem mi irányítjuk, azok mesterséges intelligenciája előre szkriptelt, még ha oly ügyesen is. A feladatok egyébként kellemesen változatosak, az eredeti kiadás(ok) feladataira építve – hol egy ejtőernyős bevetés amerikai színekben, hol egy utcai csata a tankok ellen a keleti front egy romos városában.









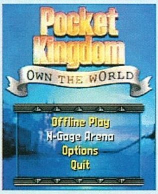
A körítést még jó szándékkal sem lehet ömlengőnek nevezni – a pár elemes, puritán menü és a három mondatos eligazítás (kiírva a töltőképernyőre) után az események közepébe veti a játékost a forgatókönyv. A nagyon ügyesen megoldott háttér (egybemosódik a távoli textúrákkal) jelentősen megnöveli a térérzetet a csatamező nyitott terében. A tárgyak, a bokrok és a fák viszonylag gyakoriak, kinézetükben részletesek – és mindezt kellemes sebességgel kezeli az engine. Nem folynak egymásba a frame-ek, de szaggatásról sem lehet beszélni. Az irányítás lomhasága úgy tűnik, N-Gage betegség, talán a Symbian OS adja ilyen lassan a billentyű-eseményeket. Külön nehézség, hogy a lövésnek nem csak horizontálisan (Doom), hanem vertikálisan is (Quake) eltalálnia kell, az ehhez szükséges plusz két billentyű azonban már nagyon nem esik az egyébéként a tűzgombot használó jobb kéz ügyébe. Ebből a kezelési problémából fakad a játék nehézsége is: még a legkönnyebb, Greenhorn fokozaton is szükséges legalább három-négy nekifutás pályánként.

A többjátékos mód kicsit háttérbe szorul, az Arena főleg letöltésekre jó: új fegyverek, power-upok szerezhetőek meg ilyen módon. Az érzés, hogy az FPS játékokat felesleges kézi konzolokon erőltetni, végig kíséri a Call of Duty-t is, és ezt az igényes portolás sem képes teljesen feledtetni. A klasszikus jó.

(4/5)

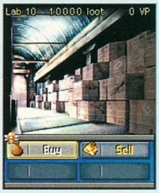
POCKET KINGDOMS













A Sega Pocket Kingdoms játéka kicsit kilóg az e havi sorból – lévén az első mobil MMO: massive multiplayer online, magyarul sokjátékos on-line multiplayer játék. A GPRS szűz terület, de kiaknázásra vár: az tökéletesen kötetlen játék, a globális lefedettség bármely pontjáról bármely pontjára.

A kapcsolat nélkül is játszható off-line mód inkább amolyan betanító, csapatépítő, hogy nagyobb sikerrel szerepeljünk a nemzetközi arénában. A fő módozat használathoz a telefonon és a játékon kívül szükséges egy N-Gage Arena account (ez önmagában ingyenes) és GPRS elérés, lehetőleg olcsón, hogy ne kelljen eladni a bútorokat a következő telefonszámla megérkezésekor.

A téma RPG beütésű fantasy stratégia/menedzsment (leszámítva a robotokat). Egy kis kastélyból kiindulva kell meghódítani a világot, majd más játékosok világait. Ennek részletei messze vezetnek, de zanzásítva: anyagokat vegyítve lehet új eszközöket fejleszteni, amikkel felszerelve erősebbek lesznek csapataink, akik majd új anyagokat szereznek be, miközben jellemzőikben is fejlődnek. A csatákat nem a játékosok irányítják, azok kimenetelét annak résztvevői és a szerencse vezérlik. Száz körüli egységtípus (részben megvehetőek, részben kimunkálhatóak), több száz fajta felállás a királyságban, 50.000 féle anyag és eszközkombináció – melyekből a legjobbak az Arena aukciókon csereberélhetőek.

Fejleszthető minden, a fegyverektől kezdve a kastélyokkal bezárólag. Gépi intelligencia hiányában a játékostársakat szociális oldalról is meg lehet közelíteni: rábeszélni a várak vér nélküli átadására, fenyegetni a hadsereg ritkább egységeivel vagy simán csak megmérgezni a várurakat. Buli. És az egész hangulatos, kézzel rajzolt 2D képekben és animációkban prezentálva. Álom.

Érdekes jellegzetesség, ahogyan a narrátor nem a megszokott hétköznapi, ne adj isten, régies nyelvezetet beszéli, ami az RPG-kre jellemző, hanem inkább egy kurrens, l33t-speaket. Vágod, öcsisajt? Ha nehezen is, de emészthető.

Kicsit úgy tűnik, a Sega, bár tudja, hogyan kell jó játékot készíteni, még nem tudja, mit kezdjen a mobil platformmal: a menükezelés kicsit nyögvenyelős, rossz a harc/előkészület időarány és idegesítő, hogy túl könnyen el lehet veszteni mindent, amit felépít az ember. A Pocket Kingdoms 2 tökéletes lesz – ez sajnos csak jóra sikerült.

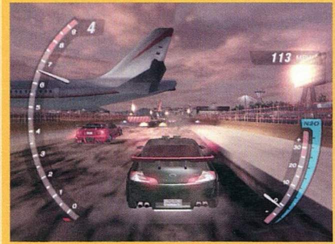
(4/5)

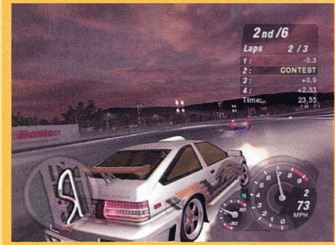
hzx

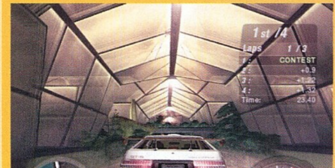
Isten hozta a Kedves Olvasót e havi PS2 online körutunkon! Itt az év vége (mire ezt olvassátok, már az új év eleje), és hogy ez az évváltás se teljen eseménytelenül, a SCE hirtelen ötlettől vezérelve csavarintott egyet a Central Station dolgain: a régi Network Access Disc-ekkel a móka már nem elérhető: helyette postán érkezett az újra dizájnolt lemez, rajta – a szokásos beállítósdin kívül – egy teljes online tankos játékkal, a Hardware Battle Arenaval. Ideje volt, az NTSC hálózati lemezek már egy éve csurig vannak játszható demokkal, már csak a hálózati tesztprogramok hiányoznak, hogy akkor is kezdeni lehessen valamit, ha éppen nem működik a hálózat – de ezt majd a következő kiadáson. A Central Station is más lett – az azonnali üzenetküldőt, a zeneletöltést, a barátgyűjtőt és a high score táblákat felváltotta a színtiszta reklám: december elején éppen a Killzone, a Ratchet & Clank 3 és a WRC4 kisfelbontású screenshotokkal és bugyuta reklámszlogenekkel. *Evolving constantly* – aha, persze…

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Megalapozta a hangulatot, hogy az NFSU2 nem olvassa be a memóriakártyáról az EA account mentést, így lehetett feltúrni a lakást a Palm (vagy papír fecni) után, amibe fel lett írva a login és a jelszó, aztán a DualShock 2-vel beszenvedni mindezt. Hiányzik a többi EA online szolgáltatás is, a haverlistával és az azonnali üzenetküldéssel, így a többiek soha nem tudják meg, hová is kellene jönniük egy Burnout 3 vagy Fifa parti után. Van viszont Feedback, melynek segítségével egy kattintással (illetve gombnyomással) be lehet mószerolni bárkit







EA apunál, aki szerintünk csúnyán beszél vagy rosszul viselkedik az NFSU2 online babazsúrján. Illegális éjszakai autóversenyzés közben mindenki beszéljen csak szépen és viselkedjen úgy, ahogyan a templomban kell. Yo!

A játék online része semmi olyat nem mutat, amit ne láttunk volna már ezer alkalommal korábban – sima multiplayer a játék összes módjára nézve (race, sprint, drift, stb.), csak éppen most a neten keresztül. Innen is elérhető a tunning része a játéknak, a már karriermódban már unlockolt lehetőségekkel. Egyébként van a szokásos create game, join, refresh és a többiek. Az EA high score táblázata nagyon okosan van megcsinálva: a FIFA 2005-höz hasonlóan itt is figyeli, hogy hány játékból lépett ki a delikvens annak befejezése előtt – ergo mennyire tisztességes játékos, mennyire érdemes versenyekbe bevonni. Informális kényszer, felügyelet és büntetés, ahogy Focault bácsi anno megírta.

És végül itt a PS2 online nagy rákfenéje: itt sincsenek játékosok, pedig még a lobbik sem különülnek el. Hol vannak a milliók, akik Network Adaptert vásároltak? És ha nem NFSU2-t játszanak, akkor mit?

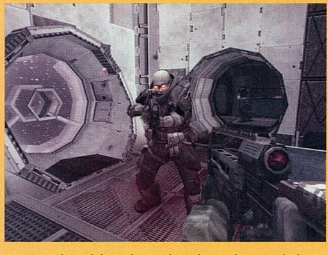
KILLZONE

Ó, a nagy FPS legendás online részlege! Egyébként teljesen szokásos taktikai online téma, a SOCOM vagy inkább a Counter Strike köszön vissza, nem is olyan távolból. Az egyjátékos mód lehengerlő hangulata azonban itt is megvan, és ezzel rakétaként emelkedik ki a hasonló taktikai multi lövöldék közül.

A Killzone szótár szerint a Battlefields lenne a multiplayer, az Universe pedig a lobbi, melyekből az európai és az ausztrál (mint a két PAL terület) elérhető. Más PS2 online címektől eltérően a játék csatlakozáskor update-ek után kutat, melyeket a memóriakártyára töltve tud magába integrálni. Bár jelenleg ilyen update még nem elérhető, de félő, hogy nem lesznek majd memóriakártya-barátok, legalábbis méreteiket tekintve. Nagyon elméletileg ezek a játékok támogatják a PlayStation 2 merevlemezt a letöltött tartalom tárolásához, csak éppen a szükséges speciális Sony HDD nem kapható PAL területen. Bejelentkezéshez a Central Station login szükséges, ami lehet még nem aktivált account is, így nem kell elkeserednie a friss Adapter tulajdonosoknak sem.







A Killzone neten a hollandok a legaktívabbak (hm, a SOCOM-ban is: ez összeesküvés gyanús!), magyar srácokat csak ritkán látni fenn – a neten ugyan szerveződik egy magyar Killzone csapat, a haza nagy reménységei, de nyilván az ő idejük is korlátos. Az elérhető módozatok sem kényeztetik el az embert: DM, Team DM, Assault és Supply Drop elérhető, a játék lemezén található multiplayer pályákon. A statisztika határozottan részletes: kiolvasható belőle például elkövetett headshotjaink száma: perverz érdeklődési pont egy vad sci-fi milliő FPS játékában.

RATCHET & CLANK 3

És a végére maradt 2004 online multiplayer zászlóshajója, a Ratchet & Clank 3. Az, hogy a többjátékos mód nem volt benne az első részben, bűn volt. Hogy a másodikból is kimaradt, az szentségtörés, és mivel ezt már szavakban is nehéz lenne fokozni, a harmadik rész végre elhozta a várva várt Kánaánt. Minden móka és kacagás, ami a kalandmódban szuper, a robotok, a fegyverek, a járművek és a repülők: az itt többjátékosan az interneten keresztül elérhető!

A lassan általánossá váló Central Station login, a lobbik pedig City címkékkel. A szerverek nem zsúfoltak, de nem is kihaltak – mindig összejön a 7-8 ember, akik már össze tudnak dobni egy nagyobb csatát. A headset nélkülözhetetlen, de nem feltétele a játéknak. Megvannak a szokásos menedzsment lehetőségek is a barátlistákra és a klánok vezetésére, illetőleg a játékosok statisztikáinak vizsgálatára. A játékok közül a DM és a TDM kicsit elcsépelt, az Ostrom viszont mindenért kárpótol.

A meccs részleteiben testre szabható, a részvétel feltételeitől kezdve a használható vagy alapból meglévő eszközökön és a járműhasználaton keresztül a bázisok utánpótlásának apró részleteiig. Aki meglátja a csontvázakat és a hóembereket saját testüknél többször nagyobb fegyverekkel menetelni a Rachetek vezette tankok és Clankok irányította repülők által fedezve, nem tud mit tenni az első látásra fellépő szerelem ellen. Csata közben a bázisok elfoglalhatóak és külön védhetőek, a járműveken pedig elkülönül a sofőr és a lövész funkciója, ahogy az már alapvető az ilyen eszközöket szerepeltető játékokban. A taktika magasiskolája, rajzfilmes környezetben. Beng! Beng!

hzx







AZ XBOX CONNECT

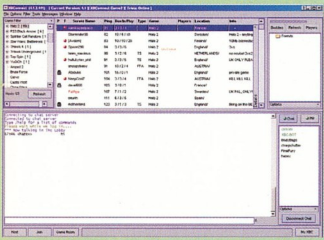
LOADING...

1999 őszének egy viharos éjszakáján Bill Gates és Steve Ballmer együtt szálltak be a redmondi épület egy félreeső liftjébe, hogy az, a titkos kód beütése után, az épület alatt 30 emelet mélységben lévő titkos Microsoft bunkerbe szállítsa őket, az MS Jövőelemző Maghoz. A felszínen ekkortájt került pöcsét a leendő gép, az Xbox végleges specifikációira, két utcával arrébb a Bungie javában hegesztette a Halo-t, bár ekkor még nem konzolra – de voltak még homályos pontok a tervben, és ezek tisztázására jött most a két keresztapa. A Mag feléledt, ahogy beléptek, kinyílt a minibár ajtaja, kellemes zene csendült fel, és a szobában lévő egyetlen monitoron zölden villogni kezdett a unixos parancssor kacsacsőrös promptja. Bill a billentyűzet fölé hajolt és a következő sort pötyögte be:

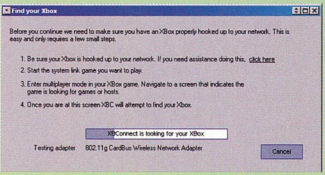
help xbox+multiplayer

A Mag elmerengett, majd közölte, meg tudja oldani a feladatot, de annak bonyolultsága miatt memóriabővítést és egy hét gondolkodási időt kér. Mindenre ígéretet kapott (bár a memóriabővítés elmaradt), és ahogyan ígérte, pontosan egy hét múlva felberregtek a lyukkártya nyomtatók, és a Jövőelemző Mag kiköpte a nagy válaszalgoritmust:

ha (lakhely_távolság (Pistike, Marika) < 10 perc)
akkor multiplayer.xbox.lan = "System Link";
egyébként multiplayer.xbox.wan = "Xbox Live!";







Ez a hites és hiteles története az Xbox-os multiplayernek: a System Link lett a gépek helyi összekötésének (LAN parti) módja, míg az Xbox Live! az online elérés, az internetes játék. Illetve ez volt a terv – de amint kiderült, hogy a Microsoft havidíjat kér az online kapcsolatért, előkerültek azok a hozzáértő fiatalok is, akik megbütykölték a system linket úgy, hogy interneten keresztül is lehessen vele játszani. És lőn, ez lett az XBConnect, a legelterjedtebb (bár nem az egyetlen) SL wrapper, az internetes intranet.

Az XBConnect (XBC) a Microsofttól független, jogtiszta szolgáltatás. Meglétét nyilván nem ünneplik pezsgővel a One Microsoft Way-en, mert a Live-val ellentétben nem szűri ki a módosított konzolokat és a másolt játékokat, viszont nem is nyújtja annak extra szolgáltatásait, így nem igazi konkurencia.

A működéshez szükséges szerver a TGL Microsystems-é, akik reklámból és az XBConnect Pro eladásaiból élnek – lehet őket támogatni, de maga az XBC ingyenes.

NEHÉZSÉGI FOKOZAT: EASY

Az XBC technikai lényege: az Xbox-szal egy hálózatba kötött, internetet elérő PC elkapja az Xbox irreguláris adatforgalmát, azt szabványos formába kalapálva elküldi az XBC szervernek, ami továbbadja a játékba bekapcsolódott többi konzolnak. Így a Föld legkülönbözőbb részein lévő Xbox-ok











hiszik azt, hogy egy helyi hálózatba vannak kapcsolva, és játékosaik LAN partin vesznek éppen részt. Az otthoni hálózatot úgy kell beállítani, hogy a PC mind az internetet, mind az Xbox-ot elérje. Ez lehetséges a gépbe szerelt két hálókártyával (PC-kábelmodem, valamint PC-Xbox), kiépített otthoni hálózattal (hubokkal, switch-ekkel vagy routerekkel) vagy akár wireless kapcsolaton is. Ezen utóbbi esetekből csak a switch-elt hálózattal lehet gond, ahol is a PC és az Xbox közötti adatútvonalat külön kell definiálni, mert a switch már túl okos az Xbox kis trükkjeihez.

Gyakran visszatérő kérdés, hogy hol milyen kábelek használatosak. Nos, két hálókártya között (azaz a PC és az Xbox között is) a kereszt (cross), hálókártya és egyéb eszköz között pedig a sima (patch) kábel a megfelelő választás. Mint mindig, legalább CAT5 minőségű, csavart érpáras (UTP) madzagról van szó, a végén RJ45 csatlakozókkal. A keresztkábel esetén mindkét végződés egyenrangú, nincs különbség a csatlakoztatás irányában.

A PC-re kerül az XBConnect program és a WinPcap (legalább 3.0 verzió) komponens. Ez utóbbi szükséges ahhoz, hogy a PC el tudja kapni az egyébként nem neki küldött adatforgalmat a hálózaton. Az XBC telepítése után az első lépés az XBC ID létrehozása a név, a jelszó, az ország és a játéklista megjelölésével. Magyarország az XBC listájában sincs benne, Szomália viszont van, nyilván ekkora Xbox nagyhatalmat komoly fejlesztő nem hagyhat figyelmen kívül. A következő legfontosabb lépés az Xbox megtalálása a helyi hálózaton: a Tool/Find/My Xbox menüpont indításával és a hálókártya kijelölésével az XBC keresésbe kezd. Ekkor kell elindítani egy játékot a konzolon, ami támogatja a system linket, és játék keresésére utasítani (Join game). Találni ugyan nem fog semmit, de az XBC program elkapja a forgalmat és megjegyzi az Xbox lokációját.

Az XBC egyben csevegő program is, az alsó ablak irc-ként használható, a leggyakoribb perjeles parancsokkal. A beszélgetés moderációja roppant szigorú: három darab /me parancs egy percen belül például azonnali kirúgással jár a szobából. A legalsó sor a rendszer lényege: a „Join"-nal kapcsolódni tudunk a felső ablakban kijelölt játékra, a „Host"-tal pedig létrehozhatunk egyet. A listában a piros gömb jelöli a megtelt, a kis lakat pedig a jelszóval lezárt játékokat. Felugró ablak figyelmeztet arra, hogy a konzolnak készen kell állnia: ha játékot hoztunk létre, a játék system link menüjében már játékosokra várakozva kell állnia a konzolnak, más játékra való kapcsolódáskor pedig már keresnie kell a játékot.

XBC idejére érdemes kikapcsolni a PC-re telepített tűzfalat. Bár így a gép védtelenül marad, de a felhasználóbarát Windows tűzfal-alkalmazások nem intelligensek annyira, hogy az Xbox nem szabványos forgalmát engedélyezni lehessen bennük. Legalább 128Kb-s feltöltési sebességű internet elérés szükséges, ezért a telefonos kapcsolattal az XBC nem használható. Az XBC-n túlnyomó többségben vannak az NTSC játékok – erős a gyanú, hogy ez nem annyira a tengerentúli játékosok nagyobb számának, hanem sokkal inkább az NTSC wareznek eredménye. A PAL és az NTSC játékok egyébként nem szükségszerűen inkompatibilisek, a címtől függ, hogyan tudja összehozni az eltérő időzítéseket.

A headset használata szintén játékfüggő.

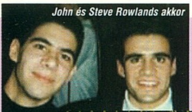
NEHÉZSÉGI FOKOZAT: LEGENDARY

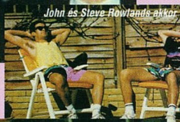
Az Xbox system link indítása a 0.0.0.1 nem standard IP címet állítja be az Xbox hálózati interfészének. Játék keresésekor egy FF:FF:FF:FF:FF:FF broadcast MAC címmel és 255.255.255.255 broadcast IP-vel a 3074-es UDP porton forgalmaz, hogy megtalálja a többi konzolt a LAN-on. Az IANA az 3074-es UDP mellé ugyanezen port TCP számát is bejegyezte a Microsoftnak, Xbox Game Port néven, bár TCP forgalom system link kapcsolat alatt nincs a konzolok között. Switch-csel hálózatban ez gondot okozhat: még ha a a switch tűzfala át is engedi az idegen 0.0.0.1-es kiindulási pontú csomagokat, nehéz biztosítani, hogy ez az IP cím eljusson a teljesen más IP-jű ágon lógó PC-hez. A PC-n futó XBC a WinPcap-pal szűri ki az UDP forgalmat – ezt csomagolja standard TCP-be, és forgalmazza ki a netre a 8602 TCP/UDP porton. A routeren vagy tűzfalon ennek ki-bemenetelét az XBC-t futtató PC-re (virtual server) engedélyezni kell, sima internet megosztású PC-n az esetleges tűzfalat kell erre felkészíteni.

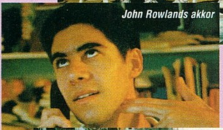
hzx

GAME OVER: AZ XBC-N JÁTSZHATÓ CÍMEK 2005 JANUÁRJÁBAN

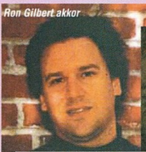
Amped 2
Brute Force
Call of Duty: Finest Hour
Carve
Colin McRae Rally 2005
Corvette: Zero to Gone
Counter-Strike
Crimson Skies
Dead Man's Hand
Deathrow
FlatOut
Godzilla: Save the Earth
Greg Hastings' Tournament Paintball
Halo
Halo 2
Indycar Series 05
Inside Pitch 2003
James Bond GoldenEye: Rogue Agent
Juiced
Links 2004
MechAssault
Midnight Club 2
Midtown Madness 3
Moto GP
Moto GP 2
MTX: Mototrax
MX vs. ATV Unleashed
Nascar Heat 2002
NBA Inside Drive 2004
NFL Fever 2003
NFL Fever 2004
NHL 2K3
NHL Rivals 2004
Outrun 2
Project Gotham Racing 2
RalliSport Challenge 2
Castle Wolfenstein
Sega GT Online
Serious Sam
Shadow Ops: Red Mercury
Soldier of Fortune II
Jedi Academy
Star Wars: Battlefront
Star Wars: The Clone Wars
Steel Battalion –
Line of Contact
Street Racing Syndicate
TimeSplitters 2
Tom Clancy's Classic Trilogy
Ghost Recon
Tom Clancy's Ghost Recon 2
GR Island Thunder
Rainbow Six 3
Tom Clancy's Rainbow Six 3 – Black Arrow
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Tony Hawk Pro Skater 2x
Tony Hawk Pro Skater 3
Tony Hawk Pro Skater 4
Tony Hawk's Underground
Top Spin
Tron 2.0: Killer App
Unreal Championship
Whacked!
XIII
Yu-Gi-Oh! Dawn of Destiny


John és Steve Rowlands akkor

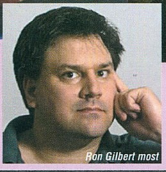

John és Steve Rowlands akkor

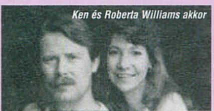

John Rowlands akkor


Steve Rowlands akkor

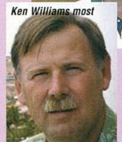

Ron Gilbert akkor

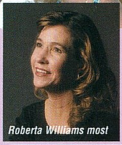

Ron Gilbert közben

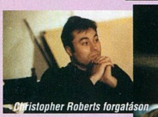

Ron Gilbert most


Ken és Roberta Williams akkor

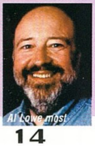

Ken és Roberta Williams


Ken Williams most


Roberta Williams most


Christopher Roberts forgatáson




Al Lowe most

PIXELHŐSÖK A POLIGONKORBAN

A VIDEOJÁTÉK-IPAR HÚS-VÉR SZTÁRJAI – ÖTÖDIK RÉSZ

Elérkeztünk a cikksorozat utolsó részéhez, nem is szaporítom további bevezetésre a szót, jöjjenek hát a játékfejlesztő urak és hölgyek!

ROWLANDS FIVÉREK

John és Steve Thomas Rowlands neve leginkább a C64-esek számára csenghet ismerősen, azon belül is azok számára, akik az 1990-es évek elején sem szabadultak még meg a legendás masinától. A kezdetben Apex Computer Productions (ACP) cégnév alatt futó angol testvérpár ugyanis viszonylag későn kezdett játékfejlesztésbe, John volt a programozó, Steve pedig a grafikus és zenész. Az első kiadott játékuk az 1988-as Scorpius volt, amit egy évvel később a *Cyberdyne Warrior* és a *Retrograde* követett, majd 1990-ben megszületett a C64 második dekádjának talán legjobb eredeti játéka, a Creatures (azaz a *Clyde Radcliffe Exterminates All The Unfriendly, Repulsive Earth-ridden Slime*). Ez később portolva lett Amigára is, majd 1992-ben befutott a folytatása, a *Creatures 2: Torture Trouble* is, 1993-ban pedig elkészült a Sonic jellegű *Mayhem in Monsterland*, ami sajnos a C64 piacának hanyatlása miatt már csak postai úton került terjesztésre.

A fivérek aztán évekig nem hallattak magukról, csak az ezredforduló táján dolgoztak pár nem saját tervezésű játékba, nekik köszönhető például a GBC-s *International Karate 2000, Road Champs BXS Stunt Biking* és *Mat Hoffman's Pro BMX* is, továbbá a két GBA-s *Mat Hoffman's Pro BMX* is. Ezeken túl még munkálkodtak a soha meg nem jelent játéktermi Bloodluston és a tudtommal szintén kiadatlan PS2-es és X-es Burnt Out Copon is. Az évek során egyébként a testvérpár kétszer váltott cégnevet, rövid ideig Digital Graffiti név alatt dolgoztak, újabban pedig Infinite Lives cégér alatt, ez utóbbi alatt eddig csak egy mobilos *Mayhem in Monsterland* folytatást készítettek el *Mayhem's Magic Dust* címmel. Véleményem szerint rengeteg jó ötlet, kreativitás és tehetség szorult a Rowlands srácokba, lehettek volna ők is igazán nagy „játékistenek", csak nem volt szerencséjük.

RON GILBERT

Az amerikai Ron Gilbert pályája felettébb érdekesen indult, az 1980-as évek legelején az iskolában Basic-et tanult, és túl szűkösnek érezte a nyelv grafikus lehetőségeit, ezért csak úgy hobbiból megírta a C64-es *Graphics Basic*-et, mely programcím valószínűleg minden C64-es számára ismerősen cseng. A cuccot próbaképp elküldte a HESWarenek, ami ki is adta, és játékfejlesztői munkát is adott bekezdésünk hősének, sajnos az ott készült játékok egyike sem látott napvilágot, a megjelenésük előtt lehúzta a cég a rolót.

Ezt követően Gilbert az akkor még Lucasfilm Games-nek nevezett LucasArts-nál kapott állást, ami sajnos csak portolói és kiegészítő programozói munka volt (dolgozott például a *Koronis Rift*be és a *PHM Pegasus*-ba is), azonban a robot közben egy kollégájával kitaláltak egy eredeti játékot is, amire nagy nehezen zöld utat kaptak, így megszületett a *Maniac Mansion*, a játék alapját képező *SCUMM* nevű (Script Creation *Utility for Maniac Mansion*) kalandjáték-motorral egyetemben. Az anyag hatalmas siker lett, így Gilberték elkészíthették a szintén *SCUMM motoros Zak McKracken and the Alien Mindbenders-t, Indiana Jones and the Last Crusade-et, The Secret of Monkey Island*et és *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*-et is.

Ezek után Gilbert úgy érezte, hogy a kalandjátékoknak már lassan csengetnek, otthagyta a LucasArts-ot, és a párjával egy Humongous Entertainment nevű, kisgyermekekre fókuszáló új céget alapított, ahol a gügyögősebb *Putt-Putt, Pajama Sam, Fatty Bear* és *Freddi Fish* sorozatokat hozta tető alá, sok egyéb mellett. Természetesen Gilbert jól sikerült játékmotorja nélküle is tovább élt a LucasArts-nál, ezért ha úgy vesszük, a *Loom*, az *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*, a *Sam & Max Hit the Road*, a *The Dig*, a *Day of the Tentacle* és a *Full Throttle* egyik fő programozója is ő volt, ahogy a *The Curse of Monkey Island* és az *Escape from Monkey Island* egyik karaktertervezője is. Gilbert a Humongous mellett idővel még egy céget alapított, ez lett a rövid életű Cavedog Entertainment, ahol csak a *Total Annihilation* és annak számos kiegészítője készült el, majd a vállalatot megvette a GT Interactive. Gilbert ezután egy *Good and Evil* című játékon dolgozott két évig, de aztán félbehagyta, és a párjával együtt otthagyta a megmaradt cégét is, teljesen besokallt több évre. Csak mostanában kezdte el kiszivárogtatni, hogy ismét kedvet kapott a fejlesztéshez, és egy új anyagon dolgozik, de még semmi konkrétumot nem árult el.

WILLIAMS HÁZASPÁR

Ken Williams és Roberta Heuer (azóta Williams) tinédzserként házasodtak össze, 1979-ben pedig kedvet kaptak a játékfejlesztéshez, akkor készítették el az első játékukat, az Apple-re íródott és egy évvel később magánkiadásban megjelent *Mystery House*-t. Roberta a szöveges kalandjátékok nagy szerelmese volt, főleg az első terhessége alatt kapott az ilyenekre rá, így természetesen ő maga is ilyesmit tervezett, egy grafikus kalandjátékot (állítólag a világon a legelsőt, mellesleg a szörnyű grafikákat is ő rajzolta), Ken pedig értett a programozáshoz, így gyümölcsöző volt a házaspár munkakapcsolata is. Az első játékuk sikeréből látták, hogy a dolognak van jövője, így annak honoráriumából On-Line Systems néven fejlesztőcéget alapítottak, amit pár évvel később Sierra On-Line-ra keresztelték át. A *Mystery House*-t követte a *Mission Asteroid*, az *Adventure in Serenia* címen is kiadott *The Wizard and the Princess*, a *Time Zone, a Mickey's Space Adventure*, a *The Black Cauldron* és a *Dark Crystal*, majd a cég rohamos növekedésnek indult, egyre több embert vett fel, és Ken a felesége mellett más tervezőkkel is elkezdett játékokat fejleszteni, például a *Cranston Manor*t és az *Ulysses and the Golden Fleece*-t.

Idővel Ken visszavonult a programozói munkából, átadta helyét az új alkalmazottainak, ő maga pedig egyre inkább az üzletre koncentrált, de persze mint a Sierra tulajdonosa és vezérigazgatója, még sok-sok éven át benne volt a keze a cég minden fejlesztésében. A kezdetben kétemberes vállalat az akkori amerikai alapgép, az Apple mellett C64-re, PC-re és más masinákra is elkezdett dolgozni, és pillanatok alatt hatalmasra nőtt, volt olyan időszak, amikor szinte tucatjával vásárolta a nevesebb konkurens fejlesztőcégeket (Dynamix, Coktel Vision, Bright Star, Impressions, Papyrus stb.), és több mint 1000 embert foglalkoztatott. Bár a cég rengeteg különféle játékot fejlesztett már kezdetben is, kisgyermek játékokat (például *Donald Duck's Playground* és *Learning with Leeper*), ügyességi játékokat (például *BC's Quest for Tires, BC II: Grog's Revenge, Crossfire, Oil's Well és Threshold*), sportjátékokat (például *Championship Boxing*) és egyebeket, mégis a kalandjátékai által vált igazán naggyá. A Sierránál lett „játékisten" a Leisure Suit Larry sorozat kreátora, Al Lowe, a Space Quest széria mögött álló Mark Crowe és Scott Murphy, a *Police Questek* atyja, James Walls és a *Gabriel Knight* sorozat megálmodója, az időközben híres íróvá vált Jane Jensen is – közülük többen egyébként programozóként vagy zenészként kezdték pályájukat, mielőtt kalandjáték-tervezővé léptek volna elő. **(Nálam a Quest sorozatok a mai napig a legnagyobb favoritok. Martin)**

Meglepő módon a férjével ellentétben Roberta nem vált öltönyössé, vagy az ő esetében inkább kosztümössé, bár a grafikai munkákkal szerencsére felhagyott, megmaradt írónak és játéktervezőnek. Igaz nem ő tervezte a cég játékainak többségét, de ettől függetlenül nagyon elismert, népszerű és közismert fejlesztővé vált. Az ő nevéhez fűződnek a felsorolt legkorábbi játékok és néhány további mellett a *King's Quest*, a *Laura Bow*, a *Mixed-up* és a *Phantasmagoria* kalandjáték-sorozatok is.

Természetesen a Lucasarts-hoz hasonlóan a Sierra is fejlesztett komoly kalandjáték-motorokat, a korábbi motorjukat az AGI (*Adventure Game Interpreter*) névre keresztelték, a későbbi fejlettebbet pedig az SCI (*Sierra's Creative Interpreter*) névre, a legtöbb kalandjátékukat (leszámítva a legkorábbiakat és az újabb 3D-seket) ezek egyike hajtotta. Mivel mostanában nagyon sok időmilliomos hobbiprogramozó munkálkodik világszerte, többen készítettek már ingyenes *AGI, SCI* és *SCUMM* játékmotorokat is különféle gépekre és operációs rendszerekre a Linux-tól kezdve a GP32-ig, így a régi grafikus kalandjátékok most élik a második virágkorukat.

Ken 1996-ban eladta a tulajdonában levő Sierrát, ami számos további adásvétel, feldarabolás, fúzió és átnevezés után mostanra a Vivendi Universal kezébe került, és pillanatnyilag Sierra Entertainment névre hallgat. Ő 1997-ben vette is a kalapját, az „oldalbordája" pedig az eddigi utolsó játéka, az 1998-as *King's Quest: Mask of Eternity* befejezése után követte. Utolsó információim szerint Williamsék jelenleg egy saját kommunikációs céget birtokolnak, és mostanság leginkább hajókáznak, golfoznak és ingáznak a Franciaországban, az amerikai Seattle-ben és a Mexikóban épített házaik között. Roberta egyébként még elképzelhetőnek tartja, hogy visszatér egyszer a játékiparba, de ez eddig nem történt meg.

AL LOWE

Futólag már említettem Al Lowe-ot, a kövér és jó humorú amerikai úriembert, de mivel valószínűleg ő volt a Sierra legnépszerűbb játéktervezője, azért megérdemel egy önálló bekezdést is. Ő 15 éven át középiskolai zenetanár volt, majd miután találkozott élete első Apple gépével, és autodidakta módon el is sajátította a programozását, rájött, hogy a játékfejlesztés sokkal inkább neki való munka. Az első, többnyire oktató jellegű játékait teljesen egyedül ütötte össze otthon, ezeket a Sierra vásárolta meg, és egyben őt is felvették programozónak és zenésznek 1982-ben.

Kezdetben az új munkahelyén is oktatójátékokat kellett fejlesztenie és portolnia, dolgozott a *Winnie Pooh in the Hundred-Acre Woods*-on, a *Mickey's Space Adventure*-ön és a *Donald Duck's Playgroundon* is, de munkálkodott programozóként és zenészként mások által tervezett kalandjátékokon is, ilyen volt például a *Troll's Tale*, a *King's Quest II-III-IV*, a *Police Quest* és a *Space Quest II* is többek között. Idővel aztán feljebb küzdötte magát a ranglétrán, és kreatívabb munkákat is rábíztak, így lett a Disney rajzfilmen alapuló *The Black Cauldron* című kalandjáték tervezője is – természetesen ez még a fix alapok miatt nem nyújtott számára túl nagy szabadságot, de arra jó volt, hogy a játéktervezői tudását bizonyítsa vele. Ezt követően 1987-ben végre saját grafikus kalandjátékot tervezhetett, ez volt a három hónap alatt összeütött *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, ami igazság szerint azért nem teljesen Lowe ötletein alapult, nagyrészt a cég által 1981-ben kiadott szöveges kalandjáték, a *Softporn Adventure* modernizált és nagyon jelentősen átírt változata volt. A kopaszodó, negyvenes, nőkre vadászó, de állandóan felsülő Larry (aki viszont teljesen Lowe ötlete volt) a játékipar egyik legviccesebb karakterévé vált, és a felnőtteknek szóló, pikáns, erotikus humorú játék is remekül sikerült, ettől kezdve Lowe csőstül gyárthatta és gyártotta is a folytatásokat. Így az első részt követte a *Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places), a Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals!, a Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work!, a Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out!, a Leisure Suit Larry: Love for Sail!* és a *Leisure Suit Larry's Casino* (ez persze nem kalandjáték volt). A sok Larry mellett Lowe egyébként kreált még két más témájú kalandjátékot is, a *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist*ot és a *Torin's Passage*-et.

Idővel aztán a 2D-s játékok elkezdtek haldokolni, ezért úgy volt, hogy Lowe következő *Larry* játéka, a *Leisure Suit Larry 8: Lust in Space* már teljesen 3D-s lesz. Azonban 1998-ban már a Sierra is az utolsókat rúgta, pénzéhes cégek adták, vették és darabolták, végül több száz emberrel együtt Lowe-ot, a cég talán legismertebb és legnagyobb profitot termelő játéktervezőjét is az utcára tették. Ez után ő is amolyan nyugdíjas életet kezdett élni Seattle-ben, időről időre fellép humoristaként és zenészként, sokat golfozik, meg ilyenek. A játékötletekből természetesen továbbra sem fogyott ki, és a fejlesztéstől sem ment el a kedve, a weboldalán az elmúlt években követhettük is, hogy hogyan próbálta bekönyörögni magát az általa kreált sorozat végül nélküle elkészített legújabb része, a *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* fejlesztőcsapatába, de a játékot jegyző fejlesztőcég, a Hight Voltage sajnos nem kért a segítségéből. **(Olyan is lett... Martin)** Egyelőre tehát Lowe is kívül van a játékiparon, és nem önszántából, de reméljük, egyszer még akad egy olyan kalandjátékokkal foglalkozó cég, ami igényt tart majd a munkájára.

CHRIS ROBERTS

Az én értékrendem szerint a játékfejlesztők közül J. Christopher Roberts vitte a legtöbbre. Az előző három bekezdésben szereplőkhöz hasonlóan ő is Amerikában, egész pontosan Redwood City-ben látta meg a napvilágot 36 évvel ezelőtt, de a gyermekéveit Angliában, Manchesterben töltötte, ott kapott munkát az apja. Mivel akkoriban ott BBC-kkel voltak tele az iskolák, 13 éves korában azon a gépen tanult meg autodidakta módon programozni. Az egy évvel később befejezett első játékát, a *Wiz Adore*-t egy iskolatársa, a legendás C64-es zenész, Martin Galway segítségével adta el, amit a *Match Day* és *Stryker's Run* páros követett rövidesen.

Ezek után a család visszaköltözött az új világba, ahol Roberts az Originnél kapott játéktervezői és programozói munkát, az első ott fejlesztett játéka az 1988-ban megjelent, és rövid idő alatt legendássá vált *Times of Lore* volt, amit az *Ultima* és a *Gauntlet* sorozatok inspiráltak. Játékmenetre az anyag minden változata forradalmi volt, a 8 bitesek azonban programozói megoldásokban is azok voltak, 13 ezer képernyőnyi területet járhattunk be bennük, és fél órás háttérzenét hallgathattunk a kalandozásaink közben. Ennek technikai, de nem történeti folytatása volt az 1990-ben megjelent *Bad Blood*, amivel párhuzamosan Roberts elkészítette élete főművét, a korábban *Wingleader* és *Squadron* munkacímeken emlegetett *Wing Commander*t is. Ez egy nagyon masszív 3D-s űrhajó szimulátor volt sok hangulatkeltő átvezető résszel és körettel, az egészet feltehetően a *Csillagok Háborúja* végső csatája inspirálta, szinte átélhettük benne – nem hivatalosan persze, ez teljesen más világban játszódott – Wedge, Biggs, Porkins és Luke mindennapjait. A *Wing Commander*nek köszönhetően egy ideig Roberts volt a 3D programozó isten, ő pedig ki is használta a játéka hatalmas sikerét, sorra pumpálta a folytatásokat és a kiegészítő lemezeket, ráadásul idővel egyre több CD-n, egyre méretesebb élő szereplős átvezető mozikkal fűszerezve – ezekben egyébként Mark Hamill is gyakran visszatérő színész volt. A rengeteg *Wing Commander* mellett Roberts készített egy hasonló jellegű, azonos alapmotorra épülő, de kevésbé futurisztikus repülő szimulátort is, a *Strike Commander*t, ami egy kiegészítő lemezzel is bővült később, majd 1996-ban otthagyta az Origint, és saját fejlesztőcéget alapított Digital Anvil néven, ahol már csak öltönyösként, vezetőként dolgozott. A Digital Anvil nem sokáig létezett önállóan, és a cég fejlesztéseibe is csak nagyon kis mértékben dolgozott be Roberts, a vállalatot nem sokkal az alapítása után felvásárolta és teljesen magába is olvasztotta a Microsoft.

Mivel a nagyobb *Wing Commander* játékok hosszabb átvezető jeleneteit már Robert rendezte korábban is, emberünk egyre inkább átváltozott programozóból filmessé, az ezredforduló táján már inkább a filmipar szereplője lett. 1999-ben rendezte meg az első és eddig egyetlen nagy hollywoodi filmjét olyan közepes sztárokkal, mint Freddie Prinze Jr., Saffron Burrows és Jürgen Prochnow, ami természetesen nem volt más, mint a legsikeresebb játékán alapuló film, a *Wing Commander*, magyarul *Űrkommandó*. Ez a kritikák szerint hatalmas bukás volt (én ugyan még nem láttam, de csak rosszat hallottam róla), és az óta Roberts nem is rendezett, de állítólag a közeljövőben azért ismét megpróbálkozik majd a direktori szerepkörrel, jelenleg egy *The American Knight* című első világháborús filmet tervez. Bár rendezőként eddig nem sikerült befutnia, producerként már teljesen bedolgozta magát Hollywoodba, ő volt a *Megtorló* (*The Punisher*) egyik producere is, idén pedig több mint fél tucat igazán nagy hollywoodi film producere lesz, Robin Williams-től Holly Hunteren, Bruce Willis-en, Morgan Freemanen, Ben Kingsley-n, Nicolas Cage-en és Adrien Brody-n át a szerkesztőség nagy kedvencéig, Keira Knightley-ig rengeteg megasztár fog dolgozni az irányítása alatt. Roberts 2001-ben teljesen otthagyta a Digital Anvilt, és két új céget alapított, a Point of No Return Entertainmentet és az Ascendant Pictures-t, ezek már elsősorban filmek szervezésére, digitális effektusok készítésére és hasonlókra szakosodtak, de vállalnak azért játékfejlesztési munkákat is. Roberts tehát a fenti néhány sztárfejlesztőhöz hasonlóan többé-kevésbé eltávolodott már a játékipartól, és még azért Spielberggé sem vált, de kétségtelenül felfele ível a pályája, befutott, és idővel talán a filmrendezésbe is jobban beletanul.

RICHARD GARRIOTT

Bár Richard Allen Garriott Angliában született 1961-ben, Roberts-éhez hasonlóan az ő apja is amerikai, ráadásul egy volt űrhajós, így nem meglepő, hogy a család csak kevés ideig élt Európában, Garriott már a texasi Houstonban nőtt fel. Valószínűleg még a ködös Albionban ragadt rá az erős angol akcentus, aminek köszönhetően Amerikában a Lord British becenevet adták neki az iskolatársai, és máig is mindenki így emlegeti, mellesleg a játékaiban is így hívják az uralkodót. Először ő is az iskolában ismerkedett meg a számítógépekkel, majd lassan elkezdett hobbiból fantasy játékokat irkálni a saját és a barátai szórakoztatására. Természetesen mindez jó gyakorlat volt számára, nem sokkal később, 1980-ban meg is jelent az első kommersz játéka, az Apple-re íródott *Akalabeth: World of Doom*, amit korábban *D&D28b* névre keresztelt (a *D&D28* volt a játék grafika nélküli, korábbi garázsverziója), később pedig *Ultima 0*-ként aposztrofált, ami 18 évvel az elkészülte után egy kollekcióban a játék hivatalos neve is lett. Ez a játék, amit minden számítógépes RPG-k ősének tartanak, olyan sok pénzt hozott Garriott konyhájára, amiből állni tudta a saját egyetemi költségeit – bár valószínűleg erre nem szorult rá, az apja ugyanis a nemzetközi űrkutatás egyik meghatározó tudósa és vezetője máig is. Még ugyanabban az évben Garriott elkészítette szintén Apple-re az *Ultima* című játékát, amit nagyon hosszan folytatott, természetesen más gépeken is, sőt több mellékágat is kreált a témából, például a *Worlds of Ultima*, az *Ultima Underworld* és az *Ultima Online* sorozatokat, és volt olyan folytatás is (*Ultima VII*), amit a hossza miatt több egymást követő részben adott ki. Természetesen Garriott azért dolgozott (ha más nem irányítóként) néhány nem *Ultima* játékon is, például a *Times of Lore*-on, az *Autoduelen*, a *2400 A.D.*-n, az Omegán, a *Knights of Legenden*, a *Crusader: No Remorse*-on, a *Bioforge*-on és egyebeken is.

Érdekesség, hogy az *Ultima II* kiadója a feljebb is említett Sierra volt, Garriott azonban Walls-hoz hasonlóan nem jött jól ki Williams-ékkel, ezért a további részek forgalmazásához 1983-ban inkább saját céget alapított Origin Systems néven. Garriott 1992-ben adta el a vállalatát az EA-nek, de még jó pár évig ott dolgozott, csak akkor lett elege az óriáscégből, amikor az leállította az *Ultima Online 2*, a *Privateer Online* és a *Harry Potter Online* játékainak fejlesztését, az incidens után 2000-ben távozott is az Origintől (amit az anyacég 2004 elején meg is szüntetett), és megalapította a Destination Games-t. Az új cégénél korábban a koreai koprodukcióban fejlesztett *City of Heroes* felett bábáskodott, jelenleg pedig egy régi tervén, a *Tabula Rasa* című MMORPG-n dolgozik.

Garriot mellesleg roppant extrém és irigylésre méltó életet él a dollármillióiból, részt vesz különféle űrprojektek (például az X-Prize és az űrturista program) szervezésében, emellett többször meghódította már a Déli-sarkot és tengeralattjáróval az óceán mélyét is. Rengeteg régiséget és különlegességet is gyűjt a magánmúzeumában, többek között egy eredeti holdjáró járgányt is birtokol, és épített két hatalmas kísértetkastélyt is rengeteg (a közeli hegy alá is benyúló) rejtett járattal, csapdával és egyébbel, melyekben nagy Halloween partikat szokott rendezni.

SHINJI MIKAMI

Végül, de nem utolsósorban elérkeztünk a múlt hónapban többször emlegetett Shinji Mikamihez is. A japán úriember magánéletéről és Capcom előtti munkásságáról sajnos szinte semmit sem tudtam kideríteni azon túl, hogy 39 éve a Yamaguchi Elöljáróságban született, így kezdjük a történetét onnan, hogy 1990-ben kezdett el dolgozni a Capcomnál tervezőként. Az első játék, aminek a fejlesztésében részt vett az 1993-ban SNES-re megjelent, és utána más gépekre is portolt *Disney's Aladdin* volt, de közreműködött más Capcom által kivitelezett Disney játékok munkálataiban is, többek között az 1994-es *Disney's Goof Troop* egyik fő tervezője is ő volt (a jelenleg Treasure-ös Satoshi Murata mellett).

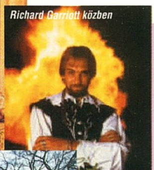
Ezek persze még csak kezdeti szárnypróbálgatások voltak, Mikami ideje akkor jött el, amikor elkezdte irányítani az *Alone in the Dark* ötleteken alapuló, de a túlélő horror játékstílust mégis gyökeresen megreformáló produktuma, az 1996-ban megjelent *Resident Evil* (Japánban a sorozat *Biohazard* címmel fut) fejlesztését. A gyenge, B filmes történetű játék kegyetlenre sikerült a rendezés, a virtuális operatőri munka és a technológia terén is, olyan átütő interaktív horror élményt nyújtott, amilyet egy film sem volt képes, nem csoda, hogy hatalmas sikerjáték és kultikus alapmű lett, mi is szenteltünk már neki két oldalt ebben a cikksorozatban. Azóta Mikamit a horror játékok pápájaként tartják számon, ami egész vicces, ha azt nézzük, hogy rajzfilm alapú gyerekjátékok tervezésével kezdte a pályáját. Emberünk ezt követően még számos *Resident Evil* folytatáson és remake-en munkálkodott, bár nem ő volt az összes epizód rendezője, továbbá ő indította el a *Dino Crisis* és a *Devil May Cry* (az első rész eredetileg *Resident Evil 4*-nek készült) sorozatokat is, és volt némi köze (tanácsadóként működött közre) az *Onimusha* széria beindításához is. Mikami irányítása alatt készült még el a *P.N.03* (*Product Number 03*), és ő vezényli a sokunk által várt *Killer 7* fejlesztését is, ami a dolgok jelen állása szerint márciusban jelenik meg PS2-re és GC-re.

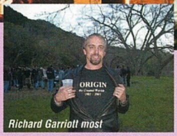
Mikami 1999-ben kapott komolyabb vezető pozíciót, a Capcom akkor alakult belső fejlesztőcsapatának, a Production Studio 4-nek lett a feje, de a *P.N.03* bukása után (feltehetően nem önszántából) le is mondott erről a posztról, igaz még hónapokig a stúdiónál maradt. Majd miután 2004 júliusában a Capcom Clover Studio név alatt egy újabb leányvállalatot hozott létre Oszakában, Mikami is átkerült oda, és ha minden igaz (felröppentek pletykák az óta Mikami kirúgásáról, és arról is, hogy nem rendezhet többet, de ezeket a cég eddig cáfolta) jelenleg is ott dolgozik, bár a stúdió irányításába nincs beleszólása, most is rendezőként és producerként tevékenykedik.

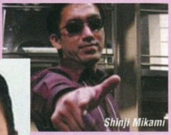
Sajnos ennyi fért a mini-sorozatba, bár még mindenképp szerettem volna írni Hironobu Sakaguchiról, a *Final Fantasy* játékok (és sok egyéb) megálmodójáról és Will Wrightról, a *Sim* sorozatok atyjáról, de ismét hamarabb szembejött velem a második lap alja, mint azt eredetileg reméltem, így sajnos ők már kimaradtak. Végezetül még bemásolom ide az eredeti listámat azokról a személyekről, akik még szerepeltek volna a cikksorozatban, ha mindenkiről sokkal kevesebbet írok, így remélem nem lesz sértődés, hogy nem gondoltam néhány kedvencre, persze bizonyára így is hagytam ki jelentős fejlesztőket: Alexey Pajitnov, American McGee, Ashley Routledge, Bob Stevenson, Charles Deenen, Chris Hülsbeck, Cliff Bleszinski, David Braben, David Saunders, Dr. Greg Zeschuk, Dr. Ray Muzyka, Ed Boon, Gabe Newell, Geoff Crammond, Hisao Oguchi, Ian Bell, James Walls, Jane Jensen, Jens-Christian Huus, Jeroen Tel, Jez San, Jon Hare, Jon Ritman, Kazunori Yamauchi, Mark Crowe, Martin Galway, Matt Gray, Matthew Smith, Mike Montgomery, Noriyoshi Oba, Paul Docherty, Peter Liepa, Raffaele Cecco, Richard Joseph, Scott Murphy, Stephen Robertson, Steve Day, Takayuki Kawagoe, Tim Follin és Warren Spector. Természetesen, ha elég nagy lesz az olvasói nyomás, bizonyára még visszatérhet a cikksorozat pár újabb Konzol erejéig a jövőben.

Credo

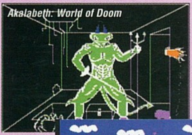

Richard Garriott akkor


Richard Garriott közben


Richard Garriott most


Shinji Mikami


Shinji Mikami


Akalabeth: World of Doom


BC's Quest for Tires


Creatures 2


Mystery House


Zak McKracken


Ultima 5







ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

MERCENARIES (LUCASARTS/PANDEMIC) (PS2, X)

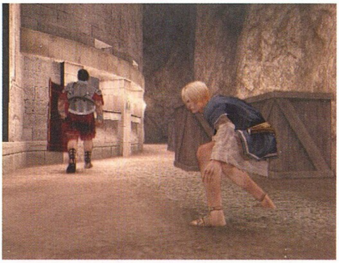






A *Full Spectrum*ot jegyző *Pandemic* új játékát már többször is emlegettük. A kezdeti információk szerint valami jófajta kis akcióprogramot várhatunk, amiben GTA jellegű szabadság tapasztalható, illetve a Koreát érintő háborúban nem csak a destrukció lesz a fő feladatunk, hanem a harcokban részt vállaló nagyhatalmakkal szembeni viszony megalapozása is. Ez így elég kellemesen hangzik, szóval nem kellett sokat győzködni magamat, amikor elém került a PS2-re érkezett előzetes verzió... egyből nekiugrottam. Ennek a vége az lett, hogy több órás non-stop tesztelgetés után igen jókedvűen álltam neki a cikk megírásának. Bezony, bezony... a **Mercenaries** igen ígéretes darabnak tűnik! A kezdetek kezdetén valami rossz minőségű kamerán keresztül láthatunk egy földig rombolt várost. Ezután kerülünk a főmenübe, ahol azután én egyből el is indítottam a játékot. A három katona közüli választás (egy csajszi és két fickó) után egy repülőgépen találtam magam. Gyorsan felszedtem a felajánlott cuccokat (lőfegyver, gránát, elektromos ketyere), majd terepjáróstul vetődtem ki a földhöz igen közeli magasságban repülő csotrogányból. Rövid eligazítás, azután a terep felfedezése. Éjszakai kép, egyelőre sehol senki. A grafika nem tűnik rossznak, külső nézetben derítem fel a környéket. Hamarosan útlezárásra bukkanok, biztos ami biztos alapon a dzsip gépfegyverével megszórom a feltűnő népet. Visszalőnek, szóval nem döntöttem rosszul. A lezárásban résztvevő egyik katonai terepjáró lángokba borul, azután felrobban és repít mindenkit, aki arra tartózkodott. Szép látvány, bár némileg szaggatott a nagy bumm. Továbbhajtok. Itt-ott tűzpárbajba kerülök, de a végén bejutok a bázisra, ahol megkapom első feladatom: el kell kapni egy ellenséges vezetőt. Innentől kemény akció következik. Ellenséges területre bezúzás, majd mindenki leölése. A hatalmas légvédelmi lövegek környékét megtisztítom, a közeli bunkereket kifüstölöm velük, majd robbantom az egész kócerájt. A megadott pasit begyűjtöm, azután meg irány a bázis. Nagyon tetszetős a Mercenaries! A leírtaknál sokkal érdekesebb feladatok is lesznek a későbbiekben, de ami csúcs, az a lehetőségeink száma. Gyalogolhatunk, vagy autókázhatunk egyedül... szövetségeseinket felvehetjük (ha nagyobb járgánnyal rendelkezünk), így ők is lövöldözni fognak az ellenfelekre, mint a Halo katonái. Bepattanhatunk helikopterbe, tankba, szinte minden megtalált járművet, rögzített fegyvert használatba vehetünk! Igazi háborús hangulat vár, azonban nem csak az akción van a lényeg. Diplomáciailag korrektnek kell lennünk, mert ha esetleg egy baráti ország seregét ritkítjuk meg, akkor elsőszámú közellenséggé válhatunk náluk (lásd GTA bandaháborúi). Elmehetünk egyébként más vezetőkhöz is feladatokért (ismételten lásd GTA), vagy csak úgy lazán garázdálkodhatunk az úton... ám így nem fogunk pénzt kapni (khmm... lásd GTA), amiből egyébként bőven jut egy-egy akció végrehajtásakor. A grafika nagyon szép, ráadásul úgy, hogy hihetetlen nagy tepeket járhatunk be. A zenék megfelelőek, a hangulat pedig óriási. Képzeljétek el a GTA sorozatot, csak katonás/háborús környezetben. Zseniális! Kár, hogy online módra nem látok esélyt az előzetes alapján. Egyébként minden rendben volt a koronggal, hibákat nem nagyon találtam. Kicsit még lehetne fejleszteni a mesterséges intelligenciát (ami így sem rossz), meg az időnkénti szaggatásokat lehetne eltüntetni. Ennyi. Bőséges fegyverválaszték, milliónyi misszió. Egyszerűen nem tudok nem szeretni egy olyan programot, amiben terepjáróval gázolom az ellenfeleimet, majd miután az túlzottan lestrapálódott, átvetem magam egy helikopterbe, amiből rakétákkal szórom meg a támadók bázisát. Miután ez megvolt, gránáttal intézem el a bemozduló tank vezetőjét, és elfoglalom a helyét, ami el lehet képzelni, hogy milyen következményekkel jár. :) Csípem az ilyen stuffokat. Várjuk szeretettel, szerintem nagy siker lesz.

SHADOW OF ROME (CAPCOM) (PS2)



(Eredetileg a Suikoden negyedik részéről akartam itt értekezni, de sajnos a beérkezett tesztverzió már a főmenü után lefagyogatott, így nem jutottam túl a karakter nevének beírásán. Pedig már teljesen rá voltam izgulva a témára, még Miki barátom harmadik epizódról írt tesztjét is végigolvastam az 56-os számunkban. Ám hiába. A hatalmas mesevilág felfedezése még várat magára, viszont kaptunk a *Capcom*tól egy kis szeretetcsomagot, így legalább személyes kedvencemről, a **Shadow of Rome**-ról ismét írhatok egy keveset.)

Úgy tűnik, a játék végre a megjelenés közelébe jutott, hiszen semmiféle kivetnivalót nem találtam az előzetes korongon. Sem grafikai, sem a mesterséges intelligenciával kapcsolatos bakik nem csúfítják az összképet. Ráadásul ez már egy teljesen végigjátszható változat... bár a végétől még azért messze vagyok. A kezdésben láthatjuk a Pax Romana idejét, mikor végre nyugalom volt a Birodalomban. Azután megtörténik Julius „megkéselése" („Et tu Brute..."), és ezzel megváltozik minden. Az intrikák megindulnak a szenátuson belül, a korábbi nyugalom és béke szertefoszlik. A videó egyébként teljesen korrekt, időnként olyan érzésünk van, mintha a *Gladiátort* néznénk. A főszerepben két ember van: Agrippa, aki a seregét Germániában próbálja győzelemre vinni, valamint Octavianus, aki Rómában próbál valamit tenni az összeesküvés ellen. Ő értesíti a háborúskodó Agrippát is, mivel a hadvezér apját vádolják a Cézár meggyilkolásával. Innentől kezdődik a nagyszabású kaland. Germániai csaták, lopakodós feladatok, arénában folytatott küzdelmek, harci szekéren lefojtatott megmérettetések. A történet nagyon jó... az említett főszereplők mellett feltűnik Cicero, Antonius, Maecenas... szóval mindenki, aki számított akkoriban. :) A két főhőst külső nézetből irányíthatjuk, ám mindketten teljesen más szisztémát igényelnek. Agrippa esetében a nyers erőn van a hangsúly. Egyik kezünkben fegyverrel, másikban pedig pajzzsal indulunk meg ellenségeink irányába. Van védekezés és fókuszálás (befoghatjuk a célszemélyt). A halottak után megmaradó tárgyakat is felvehetjük. Octavianus esetében a nyílt harc nem célravezető, hiszen a fiatal fiú már egy kardcsapástól is elvérzik. Őt irányítva beszélgethetünk az emberekkel, titkos helyekre osonhatunk/mászhatunk be, információkat, kulcsokat szerezhetünk. Vele jön a tipikus falhoz lapulós módszer, valamint a hátulról becserkészés és fojtogatás... vagy leütés. Áldozataink ruháját felvehetjük, így kevésbé hívjuk fel magunkra az őrök figyelmét, ha a szenátusnál mászkálgatunk. Az egész nagyon jópofa. Ami nagyon tetszik, az a múltkor már említett nagy vérengzés. A csaták során fröcsög a vörös nedű, amikor pedig keményebben odacsapunk, még testrészek is leválnak. A fegyverek kopása szintén nagyon jó dolog, így örökké nem lehet nálunk a kiválasztott kard/buzogány/satöbbi, rá vagyunk kényszerítve, hogy időnként lecseréljük ezeket... különben azon vesszük észre magunkat, hogy pusztakézzel vívjuk esélytelennek tűnő küzdelmünket. A szekereket meglovagolva szintén nagyszerű hangulat lesz úrrá rajtunk, élvezzük a közönség éljenzését, és pusztítjuk az ellent. A grafika nagyon szép, az éjszakai erdők homályában óvatosan haladunk előre, míg az arénákban tapasztalható verőfényes napsütésben megállíthatatlannak tűnve törünk előre. Utóbbiban elesve egyébként még a homokot is beleszórhatjuk támadóink szemébe. Marha jó! A zenék igazi komolyzenei alkotások, jó hallgatni őket. Nagyon nem is tudok még mit írni a Shadow-ról... hamarosan mindenki kipróbálhatja, hiszen a megjelenés nagyon közeli. Kalandra fel, az ókori Róma sorsa múlik rajtunk!



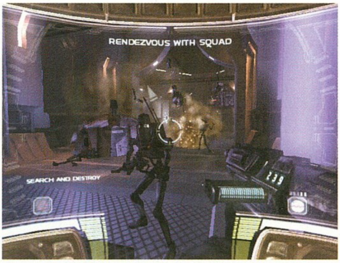


STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO (LUCASARTS) (X)









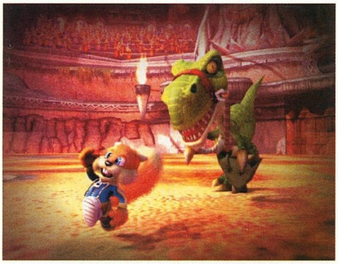
Már régóta esedékes ez a Star Wars környezetbe ágyazott FPS. No nem annyira, mint mondjuk az Alien-es Colonial Marines, ami sajnos teljesen el is úszott az évek alatt... de azért elmondható, hogy elég ideje vártuk a klónok eljövetelét. Mert hát a játékban azokba az eseményekbe csöppenhetünk bele, amik a *Klónok háborúja* c. film korszakában indultak el. Bárki, bármit mond, az SW univerzum ragyogóan ki lett találva... éppen emiatt mozdultam rá egyből a Martintól kapott korongra, amit Vega cimbora például már most az év játékának titulált. Hatásos indításként pár rohamosztagos képében gyönyörködhetünk, miközben az Epizód egyből/kettőből megismert (valamint stílusilag a Hitmanből és Freedom Fighters-ből is átvett) hangulatú kórusok szólnak. A „hideg futkározik a hátamon" című fejezet lejátszása után főmenübe lépés, majd új sztori elindítása. Jópofa, ahogy megszemlélhetjük önön fejlődésünket. A sok kis klón-gyerek között mi is csak apró része vagyunk a teljes egésznek. Ám óvodába járkálás helyett gyorsan felcseperedünk, és már egy éles bevetésen is találjuk magunkat. Belső nézetes lövölde. Stílusában ugyan nem a legszebb (legalábbis az előzetes alapján), de érdekesnek bizonyul. Eleinte megy minden a megszokott módon... háborús pusztítás mindenfele, miközben mi egymagunk próbálunk rendet teremteni a káoszban. Bajtársak hullái repkednek, jönnek az ellenfelek, ám szerencsére a matiné nem csak ennyit nyújt. Egyszer csak összeakadunk egy társunkkal, aki onnantól követ minket, majd jön még két csapattag. Innentől tehát négyen oszthatjuk a repkedő bogarakat, meg a bugyuta hangú droidsereget. Nincsenek bonyolult parancsok, tulajdonképpen egy gombbal utasíthatod embereidet bizonyos bemozdulásokra. Amikor ugyanis halvány körvonalakkal berajzolva láthatóvá válik valahol egy lehetőség (bomba, számítógép megbuherálása, ajtó kinyitása, életerő feltöltése, fedezékbe beállás, össztűz a célszemélyre), akkor elég igénybe venni a bal ravaszt és haverjaid már serényen dolgoznak is a cél érdekében. Ez alapjában jól használható ötlet, csak sokszor számodra igen kevés tennivaló akad. Az meg már csak hab a tortán, hogy a feladatok összességében igen unalmasak. Nos, ezzel el is érkeztünk a tesztverzió összegzéséhez. Grafikailag kicsit puritánnak találtam. A sisakban elhelyezett kamera nézete jópofa, bár igazából teljesen azonos a megszokott teljes képernyővel (különbség a pár információs csík elhelyezésében van). Emberünk lő, üt, ajtót nyit, bombát robbant, valamint parancsolgat... ahogy azt már mondottam. A robbanások, lézerpárbajok impozánsak, azonban sem a karakterek, sem pedig a környezet nem nyerte el maradéktalanul a tetszésemet. Ennél sokkal többre lenne képes a gép. Amint azt már szintén említettem, kicsit unalmassá válik a játékmenet. Ugyan a program feléig sem értem még el, azért a folyamatos „kimegyek, bemegyek, lövök, robbantok" móka nem túl üdítő. Plusz még az ellenfelek terén sincs nagy változás. Kis robotok, nagy robotok, kis bogarak, nagy bogarak... ehh. Ez nálam kicsit elvett a hangulatból, ahogy az olyan hibák is, mint például amikor egyik emberemet sehol nem találtam. Visszamentem a pálya feléig, ahol egy korlát mögé beszorulva szambázott jobbra-balra a szerencsétlen. Azt nem tudom, hogy sikerült bejutnia, de onnan már kilőni sem lehetett. Többnyire jó a mesterséges intelligencia (legalábbis a baráti, mert az ellenfelek elég programozottnak tűnnek), de azért még előfordulnak ehhez hasonló bakik. A játékmenet egyébként leegyszerűsített Halo, némi csapatmozgatással. A felrobbant járművek gépágyúit igénybe vehetjük, életerőnket feltölthetjük (itt is a pajzs csíkjait), satöbbi.

Hááát. Kicsit csalódtam. Sokban már szerintem nem fog változni megjelenésig a **Republic Commando**, és ez nagy kár. Az átlagból nem sok fogja kiemelni ebben a formában, maximum az SW univerzum mindent vivő marketinges gépezete. Nekem legalábbis jelenlegi formájában nem sokat nyújtott. Utóbbi kijelentésemmel csak annyi a gond, hogy vélhetőleg ez már a végleges-közeli verzió. No mindegy...

CONKER - LIVE & RELOADED (RARE) (X)

Amikor kiderült, hogy a *Rare* a *Microsoft*hoz igazolt, minden Doboz tulajdonos egyszerre hördült fel... Perfect Dark, Banjo, nem utolsó sorban pedig **Conker**. Ezek a nevek hangzottak el leggyakrabban. Vajon kapunk majd belőlük? Nem sokkal később kiderült: igen! Legyen áldott ezért a Rare neve, hiszen ezrek nevették végig Csipi tesztjét anno, mikor a káromkodó, hősiesen édes/édesen hősies mókusról írta meg azóta is egyik legjobb (ha nem a legjobb) cikkét. És Conker végre visszatért! Ugyan az előzetesen csak egy játszható pálya van, valamint egy videó a Live játékról... ez is bőségesen elég volt ahhoz, hogy egy jó húsz percig ne tűnjön el az a vigyor arcomról, ami a bemutató Terminátoros hangulatától jelent meg ábrázatomon. Kedvenc mókusunk újból velünk van, méghozzá harcedzett katonaként, aki a nácinak öltöztetett játékmacik elleni borzalmas háború egyik résztvevője. Szegény mókusok sorra hullnak el a *Ryan közlegény*, és a *Medal of Honor* ihlette partraszállás során, ami nem csak hangulatában, de grafikájában is lenyűgöző. Robbanások, lövöldözés, hullahegyek. Fokozódik az izgalom, azután hirtelen nálunk az irányítás. Külső nézetben haladunk előre, mókusunk fizimiskáját így már jobban szemügyre vehetjük. A kialakítás pedig eszméletlen! Bolyhos kis pofácskája intenzív dögönyözésre invitál minket, ám a képernyőt ölelgetve rá kell jönnünk, Conker hiába tűnik olyan valóságosnak, éppúgy virtuális, mint társai, akiknek vére szerteszét ömlik tévénkben. Így igaz, a Conker új része még mindig a 18+ kategóriába illik. Hiába az édes szereplők, keményen megy most is a beszólogatás, káromkodás. Ugyan a paradicsomlé léte nem túl rémisztő ebben a meseszerű, vicces környezetben, azért el tudom képzelni, mik lesznek a későbbiekben... elég, ha az N64-es epizód hatalmas fekáliájára gondolunk. :)

Na jó... a korábban írt kategóriát nem kell komolyan venni, ahogy a programban zajló mészárlást sem. Ez egy borzalmasan vicces játéknak ígérkezik... kár, hogy annyira rövid az előzetes. Bejutok a bázisra, ahol azután egy laborba kerülök. Itt pár mackódoktorral kell megküzdeni, majd jön az első főellenség. Legyőzése után már csak egy társamat kellene kiszabadítani, de őt véletlenül ropogósra sütöttem a kínzószerkezet segítségével. Ennyi. Vége is. Pedig még órákig elszórakoztam volna a játékkal. Egyszerűen röhejes a cucc. Amikor áram alá kerül a fogoly... a filmek rossz szokása szerint van eltúlozva a jelenet, miközben főhősünk már kezdi marhára elunni magát. A partraszállás során egy bajtársunk leszakított karral sétálgat, majd talál egy kezet, és azt hurcolja magával a továbbiakban (Ryan). Bődületes baromság az egész, és éppen ettől olyan jó. Már eleve vicc, ha belegondolunk a fő témába: a mókusok és játékmacik háborújába. :) A kialakítás teljesen profi. Conker remek külalakját már említettem, társai és az ellenfelek szintén nagyon jól néznek ki. A környezet eléggé impozáns, ahogy a robbanások, vagy a tévé képernyőjén lecsordogáló esőcseppek, illetve a szintén ezen megjelenő golyónyomok is. Összességében tehát semmi problémát nem találtam. Nincs szaggatás, nincsenek egyéb grafikai hiányosságok... minden nagyon jónak tűnik. Egyedüli kérdés, hogy a külső nézetes szinglimód mennyire lesz feldobva jó ötletekkel, illetve az, hogy mennyire lesz hosszú a sztori. Remélhetőleg nem csak a Live mókára élezik ki a Conkert. Én speciel szeretnék egy nagyon hosszú offline lehetőséget, ami telis tele lesz vicces helyzetekkel, ökörködő jelenetekkel. Ez a vágyam és nem az online öldöklés. Arra van egyéb más program is.





Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu







A SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE BEMUTATJA: AZ ELSŐ CSAPÁS

Azt, hogy lassan, de biztosan mi is Európába tartunk, végre az egyszeri' magyar konzolos főszerkesztő is a bőrén tapasztalhatja. December kilencedikére kedves meghívást kaptam ugyanis a Sony-tól, hogy ha úri kedvem úgy tartja, ugyan ugorjak már ki Londonba (természetesen a Sony költségén, all inclusive), az SCEE ottani főhadiszállására, a méltán híres London Studio-ba, és a többi európai újságíróval karöltve tekintsem meg a PSP induló programfelhozatalát. Két ökörrel sem tudtak volna visszafogni...

A repülőút rövidke, kábé két és fél óra, és semmi érdemleges nem történt alatta (még egy árva bombázó stewardess sem ólálkodott a gépen), így csemege sztorival ezúttal nem tudok szolgálni. Meglepetésemre Londonban elég enyhe időjárás fogadott – sehol egy borongós esőfelhő, úgy látszik már Anglia sem a régi –, így meglehetősen jó hangulatban pattantam be egy klasszikus fekete londoni taxiba, és indultunk meg malacvágtában a szálloda felé.

Szálláshelyemről csak annyit tudtam, hogy Hotel Soho a neve, ami számomra azért sokat sejtetett, hiszen gondolom sokan tudjátok – én is többször írtam már róla a különböző úti beszámolókban –, hogy a Soho London belvárosának híres-hírhedt szórakoztató negyede. Gondoltam nem lesz valami nagy volumenű a hely – méregdrága luxuslakosztályt már csak nem bérelnek egy magyar főszerkesztőnek –, de ha azon a környéken lesz a kéró, este legalább leszaladhatok egy közeli striptease bárba...

Nos, a hotel elhelyezkedéséről annyit kell tudni, hogy a belváros közepének a *közepén* volt, mintha mondjuk nem is a Váci utcában, hanem inkább a Vörösmarty téren szálltam volna meg. Ha jól olvastam az intézmény tavaly nyitotta meg kapuit, így el tudjátok képzelni, minden *vadiúj* volt, csillogott villogott, mint a Salamon töke, először azt hittem, rossz szállodába mentem be... de nem, a recepción olyan széles mosollyal fogadtak, mint életemben talán még soha („Ohhh, from Sony, welcome Sir!"), és megkértek, hogy egy kellemes csésze tea társaságában ugyan foglaljak már helyet a szalonban, amíg előkészítik a szobámat.

A szalonban töltött 15 perc leginkább csak ámulással-bámulással telt, mert olyan gyönyörűen és ízlésesen volt berendezve, hogy nem hittem a szememnek. Kortyolgattam a teát és azon morfondíroztam, hogy egy ilyen ultramenő szállodában vajon vannak lepukkant szobák is? Végül megjelent egy boy és felkísért az ötödik emeletre, miközben a liftben megjegyezte, hogy remek kilátásban lesz majd részem.



Ilyen környezetben egy ötórai tea?



Nem egy csillagos szálloda...

Hát, nem hazudott. Benyitottam a kecóba és egy kicsit meg is szédültem a látványtól, ugyanis egy minden szempontból extravagáns szoba fogadott, hatalmas franciaággyal, plazma TV-vel, csilli-villi zuhanyzós-kádas fürdőszobával és egy gyönyörű panorámát prezentáló óriási ablakkal. A Sony komolyan kitett magáért, ez nem vitás. (Megnéztem az árakat: az a szoba, amiben én laktam volt a legolcsóbb kategória – 270 font / éjszaka = 94500 forint. Széééép!)

Aznap este a teljes újságíró brigád (kb. 80 ember) még egy nagy közös össznépi Sony vacsorára volt hivatalos. Az elegáns étterem elég messze, a szálloda utcájával szemben volt, így kb. 1 egész percet kellett gyalogolnom – ez is elég profin ki volt találva. A vacsi szolidan indult, majd a korlátlan italfogyasztásnak hála szépen lassan oldódott a hangulat: végül persze megtalálták a hangot egymással a lengyel, horvát, szlovák, holland, svéd, dán és még ki tudja miféle médiaguru brigádok... ;)



...és a szobában még plazma TV is volt! (Ne keresd a képen)

(Mielőtt esetleg lenne egy kedves olvasó – mert minden évben van –, aki megjegyezné, hogy ez a Martin milyen egy büdös köcsög, mert kéretlenül veri a mellét az utazásaira, szeretnék rámutatni, hogy ezek a beszámolók nem „gizdázó" szándékkal készülnek. Egyszerűen csak láttatni szeretném veletek, hogy mi a helyzet ma Magyarországon a konzolos újságírás bizniszének frontján. Egyszer szívesen elmennék egy Nintendós rendezvényre is, de mondjuk már abban is kiegyeznék, ha legalább tesztjátékokat kapnánk időben a Nintendótól, nem pedig a sokszor 2 hét késéssel, nagy nehezen befutó bolti példányokból kéne írni a cikkeket...)

Másnap reggel 9-re kellett a stúdióba menni. Ismét komoly megerőltető séta elébe néztem, mert a főhadiszállás a hoteltől 2 utcányira volt, és ezt a 7-8 perc sétát is a csodálatos karácsonyi díszbe öltöztetett Oxford streeten, London leghíresebb bevásárló utcáján kellett megtennem.

A stúdió egy kisebb mellékutcában, egy 5 emeletes full üveg irodaházban van (az egész a Sony-é persze). Az előcsarnokban a szokásos fogadópult, feldíszített karácsonyfa, két



Itt folynak a titkos PS2 fejlesztések

mosolygós kiscsaj, és a nyolcvan újságíró tömörül. A falak mellett PS2 állványok, épp Black Monday fut a gépekben. A falakon arany, ezüst és platina lemezek: a különböző PS2 játékok debütálásának, 100 ezres és milliós fogyásának trófeái. Az asszisztensek gyorsan 9 csoportba osztják a népet, mindenki kap egy látogatókártyát a nyakába, én a nyolcasba kerülök egy masszív skandináv brigáddal – ők voltak a tegnap esti vacsora legintenzívebben és leghangosabban italozó karakterei, látszik is a fejükön, hogy nemrég feküdhettek le –, aminek felettébb örülök, ők legalább jó arcok, nem úgy, mint a két egérarcú, riadt ábrázatú indiai (?) srác, vagy a többi, a sok konzolozásba (?) belenyomorodott, eszméletlenül gyökér módon felöltözött, igénytelen, kockafejű konzolmókus. (Már az E3-on is többször feltűnt ez a karaktercsoport – úgy látszik a sok játék kiszakítja az embereket a normális életből, és elviszi őket egy alternatív világba, ahol ezek a kinőtt bokalengető nadrágok és a középkori lódenkabátok a divat, megspékelve némi zsíros „nemecsek frizurával" – persze otthon 3 PS2-je meg 2 Xbox-sza van, és egy 5 GHz-es PC-je AtomRadeon 19825-ös videokártyával, mindent tud a játékokról 6 évre visszamenőleg, 200 ezer forintos fényképezővel és 500 ezres videokamerával (ez biztos céges :) érkezett a bulira...)

Be a liftbe, fel az első emeltre. Itt van a nagy tárgyalóterem, ahova mindenkit beterelnek. Pontban 9 órakor Phil Harrison, az SCEE egyik főguruja kezdi a PSP bemutatót.

PH rögtön azzal indít, hogy ez a nap nem a PSP várható áráról, nem a technikai paramétereiről és nem a megjelenési dátumáról fog szólni, hanem az első széria játékról, ami a Sony belső stúdiójában készül. (Mellesleg megjegyzi, hogy a PSP japán premierje 48 óra múlva esedékes Tokióban... Valaki bekérdezi, igaz-e, hogy nem lesz több, mint 200 ezer PSP az első nap. A válasz: igaz. De további 50 ezer is kiszállítható a *következő napok során* a boltokba, igény szerint naponta többször is! Az ok: amíg a PS2 Kínában készül „tömegtermelésben", addig a PSP-t Tokió mellett, Japánban szereik össze...)

Először is tisztázni kell, mi a PSP. **Nem egy új, hordozható játékkonzol a többi között, ahogy ezt sokan hiszik, és ezen tévhit miatt ugyanilyen sokan hibás következtetéseket vonnak le a gépről.** A PSP a Sony hivatalos definíciója szerint egy Portable Personal Entertainment Device (*Hordozható Személyi Szórakoztató Eszköz*).

Mit jelent ez? Harrison utal például az Apple i-Podjára és más, nyugaton rendkívül sikeres hordozható kütyükre (kamerákra, DVD lejátszókra, mobiltelefonokra és PDA-kra), amiből egyértelműen adódik (csak a hülye nem vágja le), hogy a Sony a PSP-vel *nem elsősorban a hardcore játékos réteget* célozza meg, hanem azokat, akik egy rendkívül modern, hi-tech, sokrétű, játékra és még sok-sok más hasznos és szórakoztató célra használható kézi készülékre vágynak. A PSP-t utazásra, ebédidőre, kávészünetre, két tárgyalás közé, a fürdőkádba, a WC-re, vagy a nappali kanapéján fetrengéshez ajánlják – tehát bárhova, ahol az embernek kedve szottyan *egy pár perces, végre valódi 3D-t használó, minőségi játékra!*

Mondom még egyszer: nem csak a játék, nem „játék halálig" a filozófia, hanem a (ahogy ő fogalmazott) „play on the move" (vagy valami hasonló), azaz „mész és játszol", vagy mész és videózol, mész és képeket nézegetsz, vagy mész és zenét hallgatsz.

Phil Harrison szerint a PS2 esetében – és ez számomra érdekes marketing megközelítés, mert a Killzone fejlesztőitől is pont ezt hallottam, hogy a Sony emberei arra kérték őket, ne legyenek túl hosszúak a pályák, mert egy átlag, nem hardcore gamer a felmérések szerint nem akar 2 órát sz*rakodni egy menettel – a *„session based"* játékstílus volt az alapkoncep-



Gyűlik a nép a PSP prezentációra



PSP fejlesztői rendszer – a gépen az antenna a Wi-Fi kapcsolatot biztosítja

ció, azaz nekiültél, nyomtál egy pályát, ami tartott tíz percig, vagy egy órát, aztán mentél a dolgodra. A PSP-nél ez teljesen más színezetet kap, ugyanis itt a *„short bursts"* rendszert kívánják bevezetni: van 5-10 perced a buszon, játszol egyet, aztán csinálod a dolgod.

A PSP fő erőssége az eszméletlen technikai tudása mellett (arra külön felhívják a figyelmet, hogy ha lehet, ne a monitorokról fotózott képet tegyék majd be az újságírók a magazinjaikba, mert a PSP képe sokkal szebb, mint amit a monitorok közvetíteni tudnak!) a Wi-Fi technológia. Ez egy olyan vezeték nélküli kapcsolódási mód, mint mondjuk a Blue-Tooth a telefonoknál, de sokkal fejlettebb annál. A PSP tulajdonosok ennek segítségével könnyedén összekapcsolhatják majd gépeiket akár játékhoz (szinte minden egyes bemutatott játéknál **elsőrendű fontosságú** a multiplayer, egyenértékű a single móddal!), akár adatcseréhez, vagy bármi máshoz. Szintén komoly lehetőségeket tartogat a szabvány Sony memory stick használata. A fényképezőgéppel / kamerával rögzített képeket vagy videókat vissza lehet nézni a PSP-n, kedvenc zenealbumaink is elférnek a kártyákon, és ha jobban belegondolunk, a memory stick egy halom más érdekes lehetőséget is hordoz magában – Harrison mosolyogva utal arra, hogy a stickek ára egyre kedvezőbb, már az 1 GB-os kártyákat is nagyon baráti áron adják, és jövőre, az európai premierre valószínűleg az 1.5-2 GB-os stickek is elterjedtek lesznek (a játékokat / filmeket tartalmazó speciális, jelenleg másolhatatlan Universal Media Disc-ek ha jól tudom másfél giga körül vannak – ennél többet nem szeretnék segíteni, gondolkozzatok...).

A bemutató további részében Harrison bemutatja a PSP menürendszerét, ami valami eszméletlenül király: olyan, mint az Apple Mac-ek menüje, kis, elegáns ikonokkal, gyorsan mozgatható fő és almenükkel. (Megmutat egy érdekes funkciót: a PSP menüjének háttere a beállított dátumtól függően, az évszakokhoz igazodva változik. Szerinte ez, ott Angliában nagyon hasznos, ugyanis állandóan sz*r idő van, az ember néha azt sem tudja, ősz van-e vagy tavasz... :) Van a menüben egy izgalmas „média megosztás" menüpont is, amikor valaki erre rákérdez, emberünk *sejtelmesen* megjegyzi, hogy a PSP-vel a jövőben lehetőség lesz olyasfajta adatcserére, hogy ha valakinek nincs meg egy játék, össze tud kapcsolódni egy barátja gépével, akinek viszont megvan, és így bizonyos adatmennyiségek „gazdát cserélhetnek" (hogy ez mit jelent, csak tippelni tudok: talán lehet majd ketten egy játékkal nyomulni két gépen, vagy esetleg az adott játék kipróbálható demoját áttölteni?). (Harsány röhögés kíséri Harrison azon történetét, ami a japánban divatos „gombkiosztás cserével" kapcsolatos: ott ugyanis – mint azt a JAP NTSC játékok ismerői jól tudnak – fel van cserélve az X és a O funkciója, ergo a O a „Yes", az X a „No". Nos, ezzel kapcsolatban gurít Phil egy vicces sztorit, amikor is Tokióban egy étteremben egy Sony bulin keresztbe tett ujjaival felmutatta az egyezményes Playstation „X" jelet, miszerint „mehet" a dolog, persze ez visszafelé sült el az említett okok miatt...)

Harrison elmondja, hogy a PSP fejlesztőrendszereket nem egész egy éve kapták meg a csapatok, és ehhez képest elég jól haladnak a játékokkal, ergo a PSP egy rendkívül könnyen programozható masina. Be is mutat egy ilyen fejlesztőrendszert (lásd a képet: a tetején a kis „antenna" a Wi-Fi összeköttetést biztosítja), mert a következőkben a játékokat ilyeneken fogjuk kipróbálni. A dolog annyit jelent, hogy van egy számítógép-szerű masina, amihez hozzá vannak kötve a PSP-k, így a játékok jelenleg még nem az UMD-kről jön-

PSP FIRST LINE-UP



nek. Elmondja még azt is, hogy a PSP és a PS2 jelen állás szerint BIZTOSAN nem lesznek kompatibilisek egymással, de természetesen a jövőben jönnek majd olyan játékok, amelyeknél ki lehet majd használni az USB-s összeköttetést a két gép között.

A DVD lejátszásról és a kiegészítőkről Harrison azt állítja, hogy még nem nyilatkozhat, de a nagysebességű USB port sok mindenre ad lehetőséget (pl. kamera). Az MP3 lejátszással kapcsolatban még elmondja, hogy a PSP egy audio / videó „médiacenter" is egyben, tehát lehetőségünk lesz majd saját képek-videók-zenék összeillesztésére, szerkesztésére, egyfajta videoklippek készítésére. Megemlíti a különösen sokféle letöltési lehetőséget, melyek között például „nyelvi csomagok" is lesznek, azaz egy-egy játékhoz le tudjuk majd kapni a saját nyelvünkhöz tartozó kiegészítést (nem tudom, hogy magyar lesz-e, de remélem igen).

Úgy nagy általánosságban a bemutató után az a benyomásom, hogy a PSP-vel kapcsolatban még egy csomó izgalmas dolgot homály fed és titoktartás övez – a gép lehetőségei igen tágak, de talán még a Sony sem tudja pontosan, hogy a jövőben milyen opciókkal és perifériákkal lesz bővíthető a kis masina. Úgy érzem, egy halom „rejtett" dolgot / opciót beleraktak, amiket majd csak a premier után fognak bejelenteni!

A PSP megjelenésekor az eddigi Sony masinák közül a legerősebb *induló kínálattal* fog startolni: 9 játék lesz kapható rá előreláthatólag Európában az első körben. Ezeket próbálhattam ki a későbbiekben. (Egyszer véletlenül rossz helyen szálltam ki a liftből, a következő látvány fogadott: egy hatalmas, egyterű helyiség, tele asztalokkal, a legmodernebb Dell számítógépekkel, fejenként 2-3, 19-22"-os full lapos zsír monitor, PS2-k, Xbox-ok (!), az asztalokon anime, manga és mindenféle figurák, játékok hegyekben – ez volt az egyik fejlesztő részleg. Egy emeleten egy játékot csinálnak! Elő is kaptam a fényképezőt, hátha kiszúrok valami titkos projektet, de két kattintás után rám szóltak, hogy toljam el a biciklit és menjek a csoportom után... :)

Az első játék, amit kipróbálhattam az **F1** volt. 2005 júniusában érkezik, és ez lesz az első olyan game, amelyben benne lesz az új törökországi GP. Itt tapasztaltam először, hogy az a kis „hálós" izé, ami a PSP bal sarkában van nem egy hangszóró, és nem is egy gomb – az ott egy igen finom analóg kar!

Maga a játék minőségét tekintve a PS1 és a PS2 között van. Rettentő gyors, egyszer meg nem akadt, és összességében igen tetszetős. Az irányítása teljesen finom, tudtam menni úgy pár kört, hogy az úton is jártam, nem csak a kavicságyban. :) Természetesen benne lesznek a híres csapatok és a pilóták is. Volt egy jópofa dolog: amikor kimész a sóderre, bebarnul a kocsi kereke, ami, ahogy újra a betonon repesztesz, szépen lekopik feketére. Akár 8-an is tolhatják multiban.

A következő általam is, meg a csoportban tartózkodó skandináv csávók szerint is – vitán felül – a legkomolyabbnak ítél játék a **Ridge Racer** (japánban Ridge Racers). Na, ez tényleg bitangul néz ki (full 60 fps, villámgyors, eszméletlenül simán fut!)! Egyértelműen PS2 színvonal – talán nem illik ilyet monda-



ni, de ha a többi játékot egy évig fejlesztették, akkor a RR úgy néz ki, mintha erre kétszer annyi idő lett volna! ;) Újdonság benne a gyorsító Nitro Drift System, és ezen belül a nitro-trükkök használata-alkalmazása (pl. 360-720 fokos drift). 8 játékos multizhat benne. Alapja a normál World Tour mód, de nagyon fontos a Custom Tour mód is, ahol be tudod állítani, hogy *hány percig* tartson egy túra. Miért jó ez? Ha pl. 30 percet kell várnod egy repülőtéren az átszállásra, beállítasz egy 25 perces túrát, a gép meg összerakja neked a pályákat! 24 pálya (újak és régiek), 50 kocsi (20 színben). A bemutatón ott volt a game japán producere, akinek láthatóan nagyon tetszett a hangos lelkesedés, amivel értékeltük a játékát. Fülig érő szájjal fogott kezet mindenkivel a végén. (Tudni kell, hogy a skandinávok végig olyanok voltak az előző esti piálás miatt, mint a zombik, csak a Ridge Racernél ébredtek fel. :) Láttam még itt egy vadiúj japán PSP magazint is (!), címlapján a Ridge Racers-szel. Komoly – még ki sem jött a gép, de újságjuk már van...

A harmadik játék a **Wipeout Pure** volt. Szerintem ugyanaz a szisztéma, mint PS1-en, talán minimálisan szebb. A framerate a RR után kicsit gyengébbnek tűnt, de azért jól futott. A játékkal kapcsolatban kiemelték a letölthető adatállományokat, ami új fegyvereket, zenéket, új hajókat és új pályákat jelent. A



fejlesztők szerint a letöltések max. 3-4 megásak, így mindenki számára könnyen elérhetőek lesznek. Van Time Trial (időre), Free Mode (szabadon a megnyitott pályákon), Single Race (egy pálya), Tournament Mode (karrier mód) és Zone Mode (ameddig jutsz). 20 új zene, zenék használata a stickről.



A negyedik játék a **Football** (munkacím) volt. Színvonalát tekintve ez az első PS2-es TIF-hez áll közel – semmi gond nincs vele. Számomra egy bazi nagy érdekesség volt benne, a „pontszerző mód". Ez annyit jelent, hogy nem meccset kell nyerni, hanem szépen kell játszani, amire a gép pontokat ad. Ha jól cselezel, gólt lősz, pluszban számol, ha felrúgsz valakit, elveszi a pontot. A játék egyik legfontosabb funkciója a megnyitható extrák lehetősége. Minden nyert meccs, minden magas pontszám, különleges kombinációk (5 gól egymás után, 3 nyert meccs gólbekapás nélkül) kapsz valami extrát: új csapatokat, új stadionokat. Mit az látszik, itt sem a 90 perces nagy meccseken van a fő hangsúly, hanem a rövid meneteken, az extrák megnyerésén.

Ötödszörre az új **Ape Escape** játékot, az **Academy**-t láthattuk. Ez a stuff tulajdonképpen 44 minijáték (single + multi) összessége. Kung-fu, pálcikával



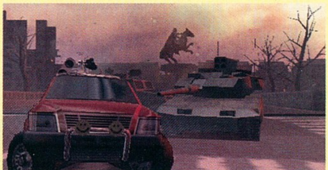
gyümölcs-felszúrás helyes sorrendben, majomszámlálás (futnak a majmok át a célvonalon, annyiszor kell gombot nyomnod, ahány átmegy – van, amelyik visszafordul :), van, hogy balról jobbra futnak, van, hogy fordítva – KOMOLYSÁG! :), bikavadítás, air hoki, búvárkodás, tarzan-lengés. Szerintem ez egy rohadt jó kis game, hihetetlenül szórakoztató minijátékokkal, de full áron, tizenezerért nem venném meg. Ezt kéne a géphez adni, tuti siker lenne a masina!

A **WRC** következett. Hááát, mit mondjak: egyetértettünk a skandináv gyerekekkel abban, hogy ez így ebben a formában elég gagyi. Szemét irányítás



(többet voltunk az árokban meg a fák között, mint az úton), totál pixeles PS1 WRC1 grafika. Törésmodell van. 8 játékos „ghost" (csak „szellemként" látod a többieket) multi van, letölthető tartalom lesz. Nekem nem okozott túl nagy élményt ez a stuff.

Hetediknek a **Fired Up** című játékkal nyomhattunk. Jobban be tudod lőni a kategóriát, ha azt mondom: Twisted Metal. Autók, teherkocsik, buggy-k, tan-



kok egy városban, ahol mindenki egymást lövi. Ugratók, felszedhető fegyverek, elvállalható küldetések (szedj össze időre X ládát, lőj le időre Y ellenfelet). A sztori mód single playerben nem hiszem, hogy átütő revolúciót hoz majd, ellenben multiban, akár nyolcan egyszerre frenetikus a móka! Újdonság, hogy beszállhatsz ágyúkba, melyek stratégiailag fontos helyeken vannak (magaslatokon), és innen lőheted amúgy „nevető harmadikként" a többieket.

A nyolcadik játék a **Hot Shots Golf** volt. Teljesen ugyanaz, mint az ismert PS2-es széria. Szép grafika, nyugtató, könnyed játékmenet jellemezte. Van benne karakterfejlődés: kitartó játékkal kifejleszthetsz egy csúcs golfozót, akivel aztán összemérheted a tudásod a többi PSP tulaj játékosaival. Ha multizol,



egyszerre nyomhatjátok a golfot, mindenki a saját gépe képernyőjén, így nem kell a másik szöszmötölésére várni! Nagyon érdekes a kétjátékos Match Play mód, melyben az egyik üt, a másik nézi, de a néző mindenféle zajokkal-zörejekkel zavarhatja a másik koncentrálását... :) Ezzel a játékkal is szuper jól elvoltunk, a másnapos svédekkel legalább fél órát röhögtünk egymás ütésein.

Utoljára a **Medievil**t láthattuk. Az új PSP epizód 10 évvel a legutóbbi játék után indul. Visszatér az egyszer már lenyomott főgonosz, és vele együtt újjáéled ügyefogyott hősünk is – fejében egy apró dzsinnel, aki folyamatosan pofázik köztudottan néma (nincs alsó állkapcsa, ugyebár) lovagunknak. A játék grafikája szerintem valahol a PS1 tudásának határán mozog – szép, de semmi extra a korábbihoz képest. A framerate még elég gyatra volt, de a fejlesztők szerint ezen még sokat csiszolnak. 72 új, Tim Burtonös karakter, 18 pálya,



8 minijáték (ha csak 2-5 perced van a játékra). A stuff zenéje valami egészen szenzációs, nagyzenekari munka – alig hittem el, hogy amit a fejhallgatóból hallok, az a PSP-ből jön. A game stílusa harcos-gondolkodós-ugrálós – a fejlesztők definíciója szerint.

A túra végén visszatértünk a nagy tárgyalóba, és kaptunk még egy kis meglepetést: rövid trailert mutattak egy szupertitkos, még be nem jelentett PSP játékból, a **Pursuit Force**-ból. Rendőrautók száguldoztak, akcióhősök lövöldöztek, valaki motorozott – és nem engedték, hogy fotózzunk... :) Fejleszti: a Ghosthuntert elkövető csapat!

Így telt tehát ez az egy nap az SCEE londoni főhadiszállásán. Számomra nagyon tanulságos prezentáció volt és remélem, hogy jól érthetően át tudtam nektek adni azt a „PSP életérzést", amit a bemutatón nekünk, újságíróknak sugalltak.

Egyértelműen látszik, hogy a Sony nagyon komolyan veszi a PSP kérdést. Nem „csak" egy kiemelkedő technikai színvonalon levő játékgépet akarnak a kezünkbe adni: inkább egy hordozható MP3 lejátszót, kalkulátort, személyi menedzsert, audio és videó szerkesztő masinát és még ki tudja hány jelenleg még be nem jelentett, pontosan ki nem dolgozott funkcióval felvértezett „szórakoztató egységet".

A PSP naprakész. A PSP fejleszthető.
A PSP bővíthető. A PSP a jövő.

(Csak zárójelben, ide a végére. A buli végén az egyik dán srác előhúzott egy Nintendo DS-t a zsebéből. Egymás mellé tettük a két gépet. Tényleg, mindenféle szemétség nélkül: ég és föld a kettő között a különbség, a PSP javára. A DS úgy néz ki, mint egy ócska fröccsöntött kvarcjáték a '80-as évekből, amin N64-szintű játékok futnak. Aranyos, kedves, mint minden a Nintendótól – de a PSP külleméhez és tudásához *egyszerűen nem mérhető*...)

Martin



TÖRPÉK HÁBORÚJA: NINTENDO DS VS. SONY PSP

Jó estét, jó szurkolást minden kedves nézőnknek, aki itt, a 576 Box Klub képernyője előtt kívánja tartalmasan eltölteni szombat estéjét. Elő a sörnyitót, csipszet, átizzadt izompólót, stb., mert hamarosan az évtized mérkőzésének lehetünk szem- és fültanúi! A Tokyo Game Show-n készült riportunkban már emlegettük a közelgő összecsapást, de egyértelmű volt, hogy akkor az ellenfelek még csak épphogy kóstolgatni kezdték egymást. Most viszont eljött a nagy nap, amikor a két törpenövésű óriás egymásnak esik a ringben, hogy eldöntsék, ki a Jani a zsebkonzolok piacán!

LEEET'S GEEET REEEADY TOOOO RRRRUMBLEEEEE!

A piros sarokban a címvédő, a veretlen és mindeddig verhetetlen nehézsúlyú bajnok, a műfaj koronázott királya: Nintendo! Vele szemben, a kék sarokban kihívója, aki ugyan még zöldfülűnek számit a handheld ligában, a konzolpiacon viszont már kétszer is kiporolta a nagy N fenekét, a videojáték világ Góliátja, a szupernehézsúlyú Sony! A meccs tétje mindkét küzdő számára hatalmas: a Nintendo az „otthoni" konzolháborút már régen elveszítette, amennyiben a handheld-piacon is elveszíti domináns pozícióját, könnyen lehet, hogy a SEGA sorsára jut, és mezei szoftverfejlesztőként tengetheti tovább életét. Azonban a Sony sincsen sokkal könnyebb helyzetben; a szórakoztatóelektronikai óriás legtöbb üzletága az utóbbi években masszívan veszteséges, és a profitjának nagy részét adó videojáték-piacon egyre komolyabb támadások érik a Microsoft részéről. Sonyék többek között azért kívánják megszerezni a Nindendo mindeddig „saját" piacát, hogy anyagilag fedezni tudják a következő generációs konzolok között várható öldöklő küzdelmet. Ráadásul az Apple i-Pod MP3-lejátszója akkora siker az USA-ban és Japánban is, hogy a


Akihabara az otaku állomás


Konkurensek


Konkurensek

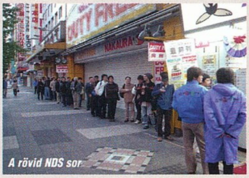
Sony komolyan fenyegetve érzi magát a hordozható zenehallgatás területén, ahol pedig az első Walkman megjelenése óta ('70-es évek vége!) dominált. Nem véletlen, hogy a PSP képes filmeket és zenét is lejátszani: a Sony szándéka a 21. század Walkmanjének megalkotása volt!


NDS programkínálat


Akihabara hajnalban

A két bajnok-jelölt, a Nintendo DS és a Sony PSP alig tíz nap eltéréssel jelent meg Japánban (december 2, illetve 12). Érdekes módon az NDS Amerikában debütált, még novemberben, de azért mindenki visszafojtott lélegzettel várta a mindent eldöntő tokiói premiert. Különösen, miután világossá vált, hogy a két konzol közötti árrés jóval kisebb lett a vártnál, mindössze 5000 yen (10000 Ft). Figyelembe véve, hogy technikailag a PSP legalább egy generációval van fejlettebb az NDS-nél (az előbbi kb. a PS2, míg az utóbbi az N64 színvonalán áll), ez hatalmas mélyütés a Nintendónak. Persze az is egyértelmű, hogy a Sony jókora veszteséggel ad el minden egyes masinát, valószínűleg ezzel is magyarázható a rendkívül korlátozott számú első széria: csak mintegy 200000 példány, az NDS 500000-es darabszámával szemben.

Nem csoda hát, hogy az 576 Konzol helyszíni tudósítója (szerénységem :) kellő izgalommal indult útnak december 2-án kora reggel Akihabarába, hogy megszemlélje az első menetet...


A rövid NDS sor


Az utolsó simítások

NINTENDO DS: GYENGE KEZDÉS UTÁN ERŐS FOLYTATÁS

Férfiasan bevallom, eleinte nem voltam túlságosan beizgulva a Nintendo DS-től. Na nem mintha nem kedvelném a Nintendót, a GBA-t például anno a megjelenés napján megvettem, és azóta is gyakran előveszem, de a Tokyo Game Show után úgy éreztem, nemigen rúghatnak labdába N64 szintű grafikával a PSP mellett. Egészen addig így gondolkodtam, amíg a megjelenés előtt pár nappal életemben először kipróbálhattam egy reklámcéllal kiállított NDS-t Shibuya-ban. A


NDS demogép

rajta futó játék a Sawaru Made in Wario volt, ami az Európában is ismert Wario Ware Inc. NDS-re irt folytatása. A „sawaru" szó jelentése „érintés", ugyanis ez a játék teljes egészében a gép érintőképernyőjét használja, a gombokhoz hozzá sem kell nyúlni. Na kérem, Wario öt perc alatt eladta nekem a Nintendo új üdvöskéjét! Ugyan a cég emberei állandóan hajtogatják, hogy nem a grafika meg a hardver számít, hanem az újszerű játékélmény, de ezt az ötszázadik Pokemon játék után már némileg szkeptikusan fogadja a nagyérdemű. Az NDS azonban megadja, amit ígér: az érintőképernyős Made in Wario egyszerűen zseniális, abbahagyhatatlan, és semmire sem hasonlít, amivel eddig játszottatok! Aki ismeri a Wario Ware-t tudja, hogy egy roppant ötletes és mulatságos minijáték gyűjteményről van szó, ahol öt másodperc (!) alatt kell teljesen agyament feladatokat megoldani (pl. macskasimogatás, orrpiszkálás, stb...). A Sawaru Made in Wario is ezen az elven működik, viszont az irányítás teljesen új távlatokat nyit meg a játékban. Itt már nem csak gombokat nyomogatsz (mint minden más videojátékban), hanem a géphez tartozó kis tollal rajzolsz, satírozol, lufikat pukkasztasz, uborkát szeletelsz (komolyan!), néha még fújni is kell a képernyőt! Egyszerűen hihetetlen, mennyire változatos és szórakoztató az élmény. Elég legyen annyi, az általam eredetileg pár


Estére megnőtt a tömeg


Drágaszágom

percesnek szánt játékból több mint fél óra lett, továbbá elhatároztam, hogy szülinapomra meglepem magam egy Nintendo DS-szel.

Így esett, hogy december 2-án reggel 6-kor a fényképezőgép mellett némi pénzmaggal is felfegyverkezve indultam útnak, hogy tanúja lehessek az új játékgép debütálásának. Akihabarában a vasútállomáson síri csönd honolt, ami nem volt túl jó jel, hiszen általában egymást tapossák az emberek. Persze hétköznap, kora reggel volt, de mégis... Én mindenesetre rögtön az AsoBitCity felé vettem az irányt, ami szokás szerint elsőként reggel 7-kor tárta ki kapuit az NDS-re éhező vásárlóközönségnek. (Tudom, sokan úgy hallották, hogy az AsoBitCity bezárt, de azóta már kinyitott két új helyen is!) Már az állomástól nyilak, táblák és bolti alkalmazottak terelgették a népet (azaz engem...) a megfelelő irányba. Az üzlethez érve eléggé meglepőd-


Kihalt állomás

tem, ugyanis csak mintegy húsz-harminc ember állt sorba, ami azért messze nem az a hisztéria, ami egy-egy új konzolt Akihabarában kísérni szokott. Elég annyi, hogy egy héttel korábban, a Dragon Quest VIII (PS2) megjelenésére ötször ennyi ember várt... Persze a jó oldala az volt a dolognak, hogy így nekem sem kellett fél órával többet várakoznom, hogy hozzájussak


Mario reggelire

a gépemhez. Miután magamévá tettem egy alapgépet két játékkal (Super Mario 64 DS és persze Sawaru Made in Wario), beültem egy kávézóba, hogy kipróbáljam az új szerzeményt. A Made in Wario-t már ismertem, úgyhogy Mario-t izzítottam be elsőnek. Annak idején az N64 kimaradt az életemből (PlayStationöm volt), úgyhogy kíváncsian vártam, milyen „minden idők legjobb platformjátéka" handheld változatban. Elége-


Nyitásra készen


Tessék mondani friss az NDS?

detten mondhatom, hogy Mario nemhiába olyan híres, a játék ugyanis remek! A grafikája nagyon szépen mutat a kis képernyőn (állítólag jobb, mint az eredeti), a pályák jó nagyok, a karakterek aranyosak, a feladatok pedig nagyon változatosak. A legérdekesebb az irányítás: ugyebár az NDS-en nincs a PSP-hez hasonló analóg irányító, ami pedig abszolút elengedhetetlen a Mario 64-hez. Ezt a problémát roppant ötletesen oldották meg: az alsó érintőképernyőt (ami alapból a pálya térképét mutatja) használhatod analóg irányítónak! Ez kicsit furcsán hangzik elsőre, de a gyakorlatban igen jól működik, még ha szokni kell is eleinte az ellenállás hiányát. De mivel ugyanúgy a hüvelykujjadat használod, nekem szinte semmi gondot nem okozott az átállás. Egy szó mint száz, eddig nagyon meg vagyok elégedve az új Nintendóval!

Ami Akihabarát illeti, az emberek csak nem akartak jönni, az egyetlen hosszabb sor, amit láttam, nem NDS-re várt, hanem egy új pachinko-szalon megnyitására (na ez azért ciki, nem? :)... Megkérdeztem néhány boltost, mi a benyomásuk a lagymatag érdeklődésről (nem hiába tanulom a japánt, na!). Az általános vélemény az volt, hogy a hétköznap reggel nem a legjobb időpont Japánban egy konzol elindítására (itt nemigen lógnak a munkahelyükről az emberek...), ezenkívül sokan előre lefoglalták a gépüket, megspórolva maguknak a sorbaállást. Ráadásul a hírek szerint a Nintendo eleget gyártott a DS-ből ahhoz, hogy ne legyen hiány. Összességében optimisták voltak, de a kérdésre, hogy szerintük melyik új konzol lesz a kelendőbb, egybehangzóan a PSP-re fogadtak. Érdekes módon még az új NDS tulajdonosok is a Sony győzelmét várták. Amikor megkérdeztem, hogy akkor miért Nintendót vettek, ilyen válaszokat kaptam: „szeretem a Nintendót", „jobb játékok vannak rá", „PSP-t is fogok venni". Hát igen, az itteni gamereknek 15-20 ezer yen nem tétel, itt a konzolvásárlás nem feltétlenül „vagy-vagy" döntés... Amúgy a nap folyamán egyre több lett az érdeklődő Akihabarában, és estére már kifejezett tömegek mentek DS-t venni. A kereslet egészen mostanáig nagyon erős maradt, és az eladott gépek száma (USA-val együtt) jócskán meghaladta az 1 milliót. Jelenleg a Nintendo nagyon elégedett a piac alakulásával, és magabiztosan nyilatkozgatnak arról, hogy a PSP-t nem tekintik komoly fenyegetésnek. Na persze ehhez azért a Sony-nak is lesz egy-két keresetlen szava...

SONY PSP: ELFOGYOTT!

Tíz nappal később ismét korán keltem, hogy megszemléljem a Sony üdvöskéjének az indulását is. Most nem voltak vételi szándékaim, egyrészt mert az ösztöndíjamból azért nem telik mindenre, másrészt meg volt egy olyan érzésem, hogy ezúttal már


PSP programkínálat


A PSP kirakat

nem lenne olyan könnyű géphez jutni... Ez a sejtelem azonnal be is igazolódott, amint kiléptem Akihabara állomásról. A legutóbbi látogatásomkor tök üres utcán, a bezárt boltok előtt emberek sorakoz-


A Sony hajléktalan szállója

tak, fázva, álmosan, de rendületlenül. Amikor pedig odaértem az AsoBitCity-hez, ami most is elsőnek nyitott ki, eltátottam a számat: a sor valahol a háztömb végénél, a bejárattól vagy ötven méterre befordult a sarkon... Aztán megkerülte az egész háztömböt, fordult még egyet, és megint ment egy sarkot... Hát, kb. öt perc séta után láttam meg a sor végét. Visszabaktattam az elejére, és megkérdeztem az ott várakozó tagokat, hogy mióta vannak itt, a válasz: *tegnap délután óta...* Mindez decemberben, nulla fok körüli éjszakai hőmérséklettel. Minden tiszteletem a japán videojáték-fanatikusoknak! Úgy látszik, a „hülyeség" nem ismer határokat... :)

A sorban jó néhány külföldi is ácsorgott, velük is szóba elegyedtem. Volt egy francia csoport, ők azt mondták, itt dolgoznak, és nagy gamerek. Annak idején az NDS sorban is láttam egyiküket. Egyébként a várakozók közül sokan ütötték el az időt a rivális konzollal, különösen a beépített chat-program (mert az NDS-ben olyan is van, kérem szépen!) volt népszerű időtöltés. Úgy tűnik, a sorban egész éjjel jó volt a hangulat, új barátságok szövődtek, és persze kislábujjak fagytak le. :) Találkoztam rajtuk kívül


Álmos franciák


Beee, nekünk már van

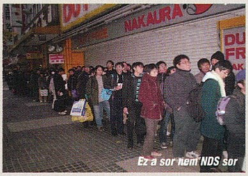
egy német és egy üzbég egyetemista kollégával, akik közül az üzbég csak a buli kedvéért kísérte el a haverját sorba állni, a PSP-ről még csak nem is hallott, a videojátékok nem érdeklik, de azért hajnali kettő óta itt szobrozik... (A hülyeség tényleg nem ismer határokat.) Végezetül egy angol úriember mesélte el, hogy import konzol-boltja számára akar a mai nap folyamán annyi PSP-t beszerezni, amennyit csak lehet. Ez nem lesz egyszerű, ugyanis mindenki egyszerre csak egy gépet vehet, úgyhogy nem


Demo PSP


PSP mikulás


Egészben vagy szeleteve?

csak az éjszakáját, hanem az egész napját is különböző boltok előtti sorokban fogja tölteni. Mindent a vásárlókért! Eközben már mindenki a nyitásra készülődött, úgyhogy gyorsan visszasiettem a bejárathoz, ahol rajtam kívül már vagy egy tucat riporter és fotós nyüzsgött, hogy lencsevégre kapják a nagy eseményt.


Ez a sor nem NDS sor


Ez még mindig ugyanaz a sor


Nekik lesz a világon az első

A bolt előtt megjelent pár öltönyös Sony képviselő, és mosolyogva köszöntötte a fáradt és kissé morcos tömeget, meg a télapó-ruhás eladókat. Pár perces beszéd után megkezdődött a visszaszámlálás, villogtak a vakuk (persze az enyém is!) és végre beeresztették az üzletbe a világ leendő első PSP tulajdonosait. Innentől kezdve már minden rendben és fegyelmezetten ment. A sor mondjuk, nemhogy rövidült volna, inkább csak hosszabbodott, ahogy egyre több későn kelő gamer érkezett meg Akihabarába. Ekkor már a többi, később nyitó bolt előtt is kilométeres sorok álltak, néhány helyen hálózsákokban összekuporodva hortyogtak a legkitartóbb várakozók. Az első „PSP elfogyott!" táblát délelőtt tíz körül láttam meg, másnapra pedig az egész városban sehol sem lehetett már gépet kapni! Az első 200000 példányt pillanatok alatt szétkapkodták, a Sony pedig azóta sem tud (vagy nem akar...) lépést tartani a kereslettel. Állítólag január elején megint jön majd egy szállítmány, de addig lehetetlen PSP-hez jutni, úgyhogy a frusztrált vásárlók (különösen a csemetéiknek karácsonyi ajándékot kereső szülők) a Nintendóval vigasztalódnak. Egy biztos, a Sony marketingesei megint remek munkát végeztek, de szerintem ezt a karácsonyi szezont gyakorlatilag átengedték a konkurenciának. Persze azért nem féltem őket, a csata igazából majd csak jövőre indul be! Ami az induló PSP-s programkínálatot illeti, nem volt olyan nagy szám, egyedül a Ridge Racers ütött nagyot, már annak, aki még nem


Így is el lehet ütni az időt

unja az egész RR sorozatot. Persze egy héttel később kijött a Metal Gear Acid, ami egy érdekes kártyajáték (!) a Metal Gear világában, bika jó grafikával. Ez a megjelenés ráadásul szinte egybeesett az MGS3: Snake Eater eljövetelével, amit karácsony után a Gran Turismo 4 követett, úgyhogy azért a Sony is igen szépen aratott.

Összességében a Sony PSP – Nintendo DS meccs egyelőre döntetlenre áll, mindkét gép nagyon népszerű, a PSP nagyobb hisztériát keltett, viszont az NDS-ből eddig jóval többet adtak el (főleg, mert kapható :). Jövőre nagy harc várható, különösen miután kijött a játékok második generációja, ahol már jobban kijön a két gép tudásbeli különbsége. Természetesen most is a játékok minősége és mennyisége lesz a döntő; remélhetőleg egyik gép sem akar majd kizárólag N64 illetve PS2 portokból megélni, és az NDS érintőképernyőjét, valamint a PSP-PS2 összeköttetést is sok játék kihasználja majd. Ha így lesz, izgalmas időknek nézünk elébe, és még az sem kizárt, hogy ez a két teljesen különböző konzol békésen megfér majd egymás mellett a hálás gamerek zsebeiben!

Big


Paparazzi munkában


Nyitás előtt pár pillanattal


Visszaszámlálás


Végre kinyitották

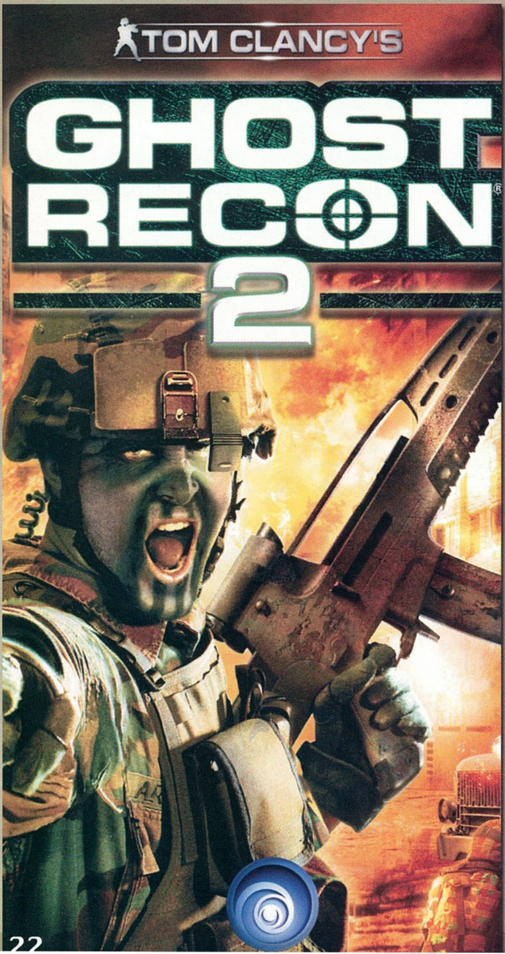

A PSP elfogyott

A hogy azt már a Hírek rovatunkban jeleztük párszor, az *Ubisoft* fémjelezte **Ghost Recon** második része több szempontból is formabontó. A legfontosabb ok az, hogy bár multiplatform programról van szó, a PS2 és az X verzió teljes (!) mértékben eltér egymástól. Hát igen... ilyet még nem nagyon tapasztaltunk. (Egyáltalán volt már ilyen?) Míg a Sony masinán megjelenő Szellemekkel az éppen szétesőben lévő Észak-Koreát kell uralmunk alá vonni, addig a Microsoft zsoldosai átkerültek egy későbbi korba. Utóbbiak ugyanis a már szétesett Észak-Korea háborúiba avatkoznak be. Tehát más a történet, ráadásul más a grafikus motor is. Nekem egyébként teljesen szimpatikus ez a hozzáállás. Az Ubi példáját követhetnék mások is. De visszatérve a multiplatform kiadás viselt dolgaira: egy dolog azonban azonos mindkét célplatform esetében. Mégpedig az, hogy Dél-Koreában egyik adaptáció sem lesz forgalmazva a súlyos politikai fikciók, illetve az utópikus háború kitalációja miatt. Amikor ezt a szomorú hírt először elolvastam, nagyon tudtam sajnálni koreai barátainkat, hiszen számomra a GR éppúgy a profin szimulált kommandós anyag kategóriájába tartozik, mint mondjuk a Rainbow Six sorozat bármelyik (na jó, a mostohatestvér Sum of all Fears nem ide tartozik) epizódja. Mondom: ez az én saját kis véleményem. Imádom az érzést, ahogy sarokból-sarokba haladva kúszom, mászom előre, miközben a szívverésem kétszerese a normálnak. Azután meghallom, ahogy az ellenséges lövedékek gyilkos muzsikát fütyülve húznak el a fejem mellett, és én már érzem is az adrenalin növekedését. Belefészkelem magam a fedezékembe, és a fegyver keresőjében figyelem, honnan jöhet az égi áldás. Tettemet többnyire siker koronázza, hiszen egy halk pukkanás után valaki összerogy a távolban, miközben a „létszámfelelős" erotikusnak nem mondható hangja gyöngéden a fülembe súgja: „Célpont eliminálva...". Utánozhatatlan az érzés. Utánozhatatlan az, ahogy társaimmal összedolgozva haladunk előre. Nincs rohanás, nincs óriási kaszabolás, aminél percenként százan esnek nekünk (a futószalagon gyártott hősi áldozat tipikus esete)... csak az intelligens és jól megtervezett haditerv van, aminek a lényege: csendben végezz ellenfeleiddel, mielőtt azok észrevehetnének téged! Ez volt eddig mind az R6, mind pedig a GR esetében. Ezért aztán kíváncsi voltam, hogy mit alkot ismét az Ubisoft azzal a keményen beharangozott és erősen felpiszkált grafikus motorral. Reméltem, a GR 2 nem hajt a túlzottan populáris Sum „sikereire". Annak nem nagyon örültem volna...

MINDEN KEZDET NEHÉZ – VAGY NEM IS ANNYIRA? (PS2/X)

A Ghost Recon második epizódja pont úgy indul, mint bármelyik másik játék. A PS2 esetében nyelvet választunk (hiába van mentés a kártyánkon), és elkerülünk a főmenübe, míg az X-es verziót használóknál a korong behelyezésével egyből kezdődik a kedvcsináló videóbejátszás. A zene ugyanaz a pattogós (tipikusan Tom Clancy alkotást idéző), hősies, harcias muzikális stílus, amit már megszokhattunk az említett úriembertől, illetve a játékait fejlesztő cégektől. Ami már a kezdeteknél problémát szokott okozni: amikor megalkotjuk profilunkat (mindkét platformon), ennek az editálási menünek az opciók pontjánál állíthatjuk invertre a célzást. A fórumokat járva láthattam, hogy ez sokaknak jelentett nehézséget, ezért tehát a kis felhasználói tanácsadás. Nos, ha már ezen a rázós és igazi kihívásokkal teli részen túljutottunk, akkor illene kicsit szétnézni a menüben is. A látottak alapján elmondhatjuk: teljesen a megszokott lehetőségeket kaptuk. Kampány, gyorsküzdelem, többjátékos változat, extrák. Kábé ennyi, amit nyújt a GR2. Szépen lassan, lépésről-lépésre haladva elemezgessük is akkor ezen módjainkat...





A VIETNÁMI ÚTON HALADVA (PS2)

Az indítást követően kezd bennem realizálódni az egyszerűsített játékmenet iránti félelmem, hiszen az eligazítást követően nemhogy az útvonalat nem szabhatjuk meg (erre úgy tűnik, már soha nem lesz esélyünk R6 vagy GR program esetében), de még csapattagot, vagy fegyvert sem választhatunk. Megkapjuk a magunk kis felszerelését, aztán uzsgyi... már kint is vagyunk a terepen. Ami arcon csapott, az a nézet volt. Hova tűnt a jó kis belsőnézetes móka? Már csak külső kamerával mozoghatunk... egyedül akkor kapunk saját szemszöget, ha a fegyverek távcsövét vesszük igénybe. Igazán nagy kár! Guggolhatunk, kúszhatunk, állíthatunk a golyók szórásán, valamint váltogathatjuk fegyvereinket és egyszerű parancsokat is adhatunk társainknak. Utóbbiak a következők lehetnek: célra össztűz, célszemély adott helyről kirobbantása, helyben maradás, kijelölt helyre haladás. Természetesen van még térkép, éjszakai szemüveg, satöbbi... az egyértelmű tárcserére és hasonlókra már nem térnék ki. Első ránézésre nem ronda a grafika, valamennyire engem a Shellshockra emlékeztetett. Külső nézet, nyitott – ámde lineáris – terepek, kevéske ködösítés és akadozás. A játékmenet nekem elsőre szimpatikusabb, mint vietnámi játékoknál. Ám ezek csak az első tapasztalatok. Az ellenfelekre kisebb csapatokban találunk rá, a mesterséges intelligencia nem tűnik rossznak. A későbbiekben még visszatérünk ezekre a jellemzőkre, de most nézzük az X-es változatot.

ELVESZVE A VIETCONG ÉS A HALO KÖZÖTT (X)

Már a játék kezdése is más... és itt most nem a sztorira gondolok, hiszen az alapjában különbözik. Történt ugyanis, hogy az X-es GR kettőből nem hagyták ki a first person nézetet. Csak be kell lépni az akció közben használható menübe, és ott kell választani a kamerák között. Bölcs dolog volt az említett dolog meghagyása. Ami még tökéletesen eltérő: az X változat grafikája sokkal kidolgozottabb, mint a Sony platformra fejlesztett barátjáé. Dús és élő aljnövényzet vár ránk, a karakterek szebben lettek megrajzolva, valamint a tűz/robbanás/árnyék/fény effektek is ütősebbek. Némiképpen a Vietcong jutott párszor az eszembe, de a Halo képe talán még gyakrabban villant be. (Hiszen a Viet annyira nem volt szép, mint a GR 2.) A feladatok és lehetőségek kategóriában egyébként minden azonos. Előre összerakott csapattal gazdálkodhatunk, a fegyvereinket a gép adja, vannak egyszerű parancsaink, satöbbi. Némi beszaggatást itt is tapasztaltam az első pályán, de lényegesen kevesebbet, mint a másik verziónál. Összességében tehát mintha két különböző programról volna szó... azonos alapokkal. Hogy ez mennyire van így, még kiderül, de most lépjünk kicsit tovább a történetben.















PREPARE FOR WAR! (PS2/X)

Készüljetek a csatára! Mindkét változat esetében az igazi gerillaháborúk izgalmaiba tekinthetünk be. A minőségi eltérést most nem részletezném, a lényeg a megfontolt előrehaladás, a célpontok likvidálása, illetve a kijelölt járművek/építmények felrobbantása. Ez pedig jó. Mint mindig. A Sony verzióban hegyek között, illetve támaszpontokon, vagy kis falvakban próbálunk rendet teremteni, míg az X-es tulajok szépen kidolgozott erdőkben, vagy akár földig rombolt városokban is megharcolhatnak igazukért. A játékmenet teljesen a megszokott alapokat követi. Nincsenek kulcsok, fél képernyős főellenségek, természetfeletti lények… csak a férfias háború van, amiből nincs menekvés, kivéve akkor, ha kikapcsoljuk a gépet. Mindig megkapjuk az adott feladatokat (a térképen minden fontosabb pont jelölve van), azután mehet az ereszd el a hajam. Ez lenne a kampány. A PS2-es korong tizennégy viszonylag rövidebb küldetést, míg az X-es tizenöt átlagban talán hosszabb missziót tartalmaz. De nézzünk picit a történetes mód mögé. A gyorsküzdelem is tartalmaz eltéréseket. Ami mindkét platformon megtalálható: a kampány fejezetei csapatban, szimpla gyilkolászás az adott pályákon, illetve a magányos farkas imázsának felvétele, aminek során egyedül küzdhetünk meg ellenfeleinkkel a már jól ismert küldetésekben… viszont így sokkal jobbak lesznek a fegyvereink is. Ezzel persze még nincs vége a listának, hiszen az X-es verzió (csak az!) tartalmaz még egy „egyedül betámadós" (rengeteg ellenséges katonával, minimális fegyverzettel), valamint egy védelmi játékot is. Utóbbiban csapatunkkal kell uralmunk alatt tartani egy bizonyos helyet. Ez többnyire igen durva, hiszen a támadók minden irányból és minden fegyverrel támadnak ránk. Nagyon komoly, amikor jobbra-balra forgolódunk, lebukunk… felgyógyítjuk társainkat, azután össztűzzel likvidáljuk ellenfeleinket. Király.

EGY BOLOND SZÁZAT CSINÁL… AVAGY A MULTI (PS2/X)

Nos… bár többnyire ez az alkotóelem is fontos része a szavatosság eldöntésének, ennél a pontnál is lényeges eltérések tanúi lehetünk. Az online játék mindkét lemeznél adott. Maximum tizenhat ember eshet egymásnak a különböző játékmódokon belül, X-en használhatjuk a barátok opciót, valamint a headset támogatást is. Így tehát elmondhatjuk, hogy a netes támogatás rendben is volna. Ám az offline lehetőségek jóval szegényesebbek. Legalábbis a PS2 esetében. Amíg ugyanis X-en akár négyen is nyomulhatunk osztott képernyőn (kooperatív is játszhatunk), illetve gépeinket is összeköthetjük… addig a Sony változatnál csak egyjátékos módusszal lett megtámogatva a program. Avagy: a PS2 esetében egyáltalán nem élvezhetjük a többjátékos izgalmakat, ha nem rendelkezünk netes eléréssel. Kár érte…

ÉRTÉKELÉS (PS2)

A Ghost Recon 2 egy jófajta kis akciójáték lett. Ezt nyugodt szívvel mondom. Ha én is a nyugati szaksajtó véleményét szajkóznám, és erősebben lehúznám a programot, akkor hazudnék. Természetesen ebben közrejátszik az online mód is. Ha az nem lenne, akkor nekem is szigorúbb eredményt kellene hoznom. Hiszen utóbbi esetben nem volna más a GR2, mint egy időnként akadozó, nem csúcsgrafikájú, egyéniségét részben elvesztő kommandós cucc, ami ráadásul összesen csak tizennégy pályát tartalmaz a történetes módban. Igen… elég komoly hibái vannak. A vizuális megjelenítés középkategóriás… látszik, hogy az Unreal motor már egy kissé idejétmúlt dolog. A nagyobb robbanásokat már olyan szinten nem tudja kezelni, hogy az már szinte fáj. Nekem hiányzik a szokásos filing, amit a belső nézet és a profi szimuláció nyújt. Lehet, hogy eddig rétegjáték volt ezektől az R6, meg a GR, de legalább a színvonal komolyabbnak bizonyult. A játszhatósággal nincs komoly baj, ahogy a zenékkel, vagy hangokkal sincs. Fegyverropogás, kiabálás, csatazaj. Ezen maximum a kicsit gyengébb fizika ronthat… hiszen az áldozatok nem mindig úgy zuhannak/repülnek/tántorognak, ahogy azt elvárnánk tőlük. Ám a hangulat még így sem rossz. Olcsóbb beszerzés esetén kifejezetten ajánlom a korongot, a hét pont inkább a teljes árnak szól. Én azt hiszem, hogy a remek kommandózás és a háborús hangulat feledtetni tudja a hibákat, és ezzel elfelejthetjük a külföldi értékeléseket is (amik egyébként kábé fél-egy ponttal kevesebbet mutatnak… nesze nektek, akik szerint én annyira elfogult vagyok). Jó fegyverek, sok lövöldözés. Ez jellemzi a játékot. Nekem tetszett.

ÉRTÉKELÉS (X)

Nos… a Microsoft verzió azért (ahogy azt a korábban leírtakban olvashattátok) jóval többet nyújt. Szépen kidolgozott vizuális megjelenítés, ami inkább a Halo felé mutat, mint a korábban már emlegetett Vietcong irányába. Az őserdő megelevenedni látszódik, a robbanások szinte minket is ledöntenek a lábunkról. Érezzük a vértperzselő harc hangulatát. Amikor a helikopter a fejünk felett robban fel, és hullnak körülöttünk a darabjai, miközben az általunk irányított gépágyú pokoli hangzavarban ontja gyilkos áldását… hát az fenomenális! Meg említhetném még például a lerombolt várost, aminek grafikai kialakítása a Full Spectrum megjelenítésével vetekszik. A fizika itt sem a legtökéletesebb, ráadásul a szimuláció ennél a változatnál is egyszerűbb, mint korábban. Még szerencse, hogy a multi jóval komolyabb szerepet kapott, mint másik platformos adaptációjánál. A fegyverek itt is elég komolyak, ráadásul az extrák között vannak olyanok is, amik a PS2 extrái között (képek a katonákról, fegyverekről) nem szerepeltek. Láthatunk videókat a jövő katonáiról is, amik piszkosul durvák… már látom a robotzsaru megteremtését, vagy a Halálcsillag építését is… az sem lehet túl messze. :) Száz szónak is egy a vége: a GR második epizódja sajnos nem hozta a megszokott minőséget, ám mégis tudom ajánlani azoknak, akik kedvelik ezeket a kommandós cuccokat. Bármelyik platformról is van szó, a játék az átlag fölé emelkedik, még ha el is tér az a magasság, ameddig eljutnak. Azt meg már meg sem merem említeni, hogy aki nem annyira szimulációmániás, mint mondjuk én, az teljesen meg lesz elégedve még az általam kifogásolt dolgok egy részével is. Ennyi. Egyébiránt pedig szorgalmazom az ilyen jellegű multiplatform fejlesztéseket… jó lenne, ha több kiadó is bele merne vágni az eltérő adaptációkba. Legalább nem kell írnom ugyanazt a különböző korongokról. :)

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Véleményem szerint Gábor túlpontozta a játékokat. A PS2 verzió önmagában is gyenge, de az X verzió mellett kifejezetten idegesítő színvonalat hoz. Nem egy taktikai kommandós stuff, mint elődjei, hanem egy szimpla lövöldözős izé. Hat, esetleg hat és fél pontra értékelném. Az X-esre maximum nyolcat adnék, mert itt a megvalósítás legalább normális, és van jó multija. Ez a két játék nem igazi Ghost Recon – csak nevükben az.

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

UBISOFT / RED STORM

PS2, XBOX, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS2 – 1 Játékos, online (2-16), dpl II, memóriakártya 8mb (224KB), analóg irányító (dual shock), headset

✔ kellemes kommandózás, jó hangulat
× a grafika, szavatosság, szimuláció gyengébb megvalósítása

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

XBOX – 1-4 Játékos, headset, system link, xbox live (2-16), 13 blokk, dd 5.1

✔ kellemes kommandózás, jó hangulat, korrekt multi
× hiányzik a vérbeli szimuláció

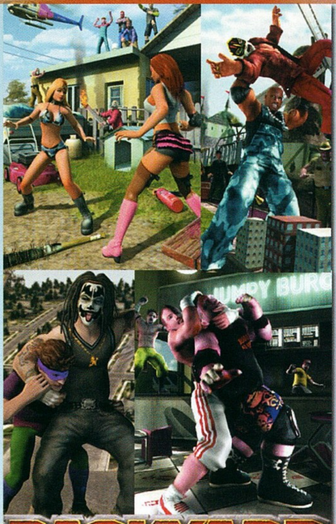
XBOX	PS2
8.5 pont	7 pont



BACKYARD WRESTLING 2 THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

Magáról a Backyard Wrestlingről, mint vetélkedőről, műsorról, kikapcsolódásról, vagy tudom is én miről nem sokat tudok, de Stilnek köszönhetően (66. Konzol) már tudhatjuk, hogy valami idétlen, brutális, Jackass-szerű szabadtéri pankráció show-ról van szó. Függetlenül attól, hogy mennyire durva, valószínűleg ez is csak egyszerű show műsor, bár nem kétséges, hogy elég betegagyúnak kell lenni ahhoz, hogy az ember élvezze az akaratlanul is bekövetkező sérüléseket. Ami pedig a játékot illeti, Martin azzal a kommenttel adta át nekem a **Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood** DVD-jét, hogy az előző rész egy ökörség volt.

Nos, a jelek szerint a folytatás esetében sem esett messze az alma a fájától.



BUNYÓZZUNK

A főmenübe érve sajnos csalódnunk kell, mivel nem túl sok a választási lehetőségünk. Elvégezhetjük a szokásos beállításokat, megnézhetünk néhány videót, kreálhatunk saját harcost, vagy elkezdhetünk játszani. Itt vagy egy gyorsmeccset nyomhatunk egyedül/ketten, vagy elkezdhetünk egy karriert. Na, ide már mindenképpen szükség lesz egy saját karakterre.

A dolog sajnos nem lesz túlbonyolítva. Van itt egy boltocskánk, ahol különféle cuccokat vásárolhatunk magunknak, ha már elegendő lével rendelkezünk, amit a feladatok elvégzésével szerezhetünk meg. Ezek pedig a következőképpen néznek ki. Az első pályákon végre kell hajtani az ellenfélen néhány ütés/rúgáskombinációt, esetleg birkózótechnikákat, vagy egyéb fegyvereket kell használni. Később majd bonyolultabb technikákat kell végrehajtani. Ha ezek megvannak, akkor le kell győzni néhány ellenfelet, majd túlélni egy olyan meccset, ahol többen is megtámadnak egymás után. Ha ez sikerült, akkor részt vehetünk egy bajnokságon. A játék ugyanezt a sémát követi mind a tíz pályán keresztül. Én a harmadik környékén meguntam az „izgalmas" karriert...

AMI VÉGÜL IS TETSZETT

Nagyon pörgős kis bunyókban lehet részünk. Az irányítás nem túl nehéz, és Stil már ismertette veletek az előző részben. A töltéseknél egyébként jellegzetesen be is mutatják nekünk a különböző mozgástechnikákat, mégpedig egy szögesdrótok között függő „véres" kontrolleren. Tetszettek a helyszínek, amelyek között vannak szabadtériek és zártterűek. Az is bejött, hogy mindent leamortizálhatunk a helyszínen, és bármit felkaphatunk fegyvernek. Nagyon poén, ahogy felkapom a láncfűrészt, és elkezdem kergetni az ellenfelemet, bár úgysem fut el. Az se rossz, amikor egy hatalmas hangfalat vágok hozzá. Egyébként ez a játék szerintem nem brutálisan véres, mert ahhoz túl együgyű, inkább poénos.

A karakterek elfogadhatóan néznek ki, rengetegen vannak, és végül is akármilyen harcost is kreálhatunk, és kedvünkre öltöztethetjük. A virtuális csajok sem rosszak a játékban, és egyébként is akadnak huncut kis videó-bejátszások a főmenü kis képernyőjén. Valószínűleg itt is vannak teljes képernyős titkos videók, bár én nem vagyok oda az ilyen szilikonos plázacicákért. Mindenesetre a mi aranylelkű Martinunk biztosan megint előszed nektek valami jó kis kódot a „házimozihoz"... ;)

AMI NAGYON NEM TETSZETT

Rengeteg a grafikai hiba. PS2-nél például előfordul, hogy néha egy fél másodpercnyit megakad, amikor valamilyen grafikai effektet tölt be a gép, pl. hogy „csillagocskák" jelenhessenek meg a harcosok feje fölött egy-egy nagyobb ütés után. Egy másik hiba, hogy pl. amikor a medencében küzdöttünk, és ahogy hátráltam, egyszer csak felkerültem a kertbe, mert a program nem érzékelte a medence falát. Ugyanígy előfordult, hogy az említett medence szélén állva hanyatt vágódtam egy rúgástól, és a levegőben, vagyis a medence fölött lebegve feküdtem!

A hangeffektek nagyon bárgyúak, mintha mindent tessék-lássék módon egy szobában vettek volna fel az épp kéznél levő tárgyakkal. Aztán a hangkeverés is összevissza zajlik. Egyszer középről jön a hang, másszor – pl. egy jobbhorognál – már jobbról. Ez így teljesen értelmetlen. Hiába lehet kiválasztani surroundot, én inkább meg sem említem az értékelőben, mert annak nyoma sincs. Rengeteg hibát tapasztaltam, például néhány esésnél el is marad a hang, mert a program nem érzékelte a földre kerülést. A karakterek nagyon hülye hangot adnak ki ütés közben. Az egyik csaj például úgy nyög az ütések közben, mintha a tizedik „kundschaft" után akarna kierőszakolni unott fejjel valami élvezés-félét a szájacskájából (monoton hangon : „öh öh öh öh"). A zenék lehet, hogy valakinek tetszenek, valakinek nem, nekem nem volt bajom velük.

A bunyókban akármilyen pozitívumot is lelünk, ahogy haladunk előre a karriermódban, baromi hamar megunjuk az egészet. Tényleg csak rohangálunk fel-alá, ütögetjük az őrült manuszokat, és vigaszdíjként vehetünk magunknak új holmikat. Uncsi.

MARTIN BELESZÓL!

Sajnos nem találtam „video unlock" kódot... Úgy tűnik, vagy végig kell játszani a karrier módot, vagy várni kell, hátha februárban előkerül valami. A pontszámot nézve, bár nem akarok jósolgatni, de úgy érzem: előbb-utóbb csődbe fog menni az Eidos.

KÜLÖNBSÉGEK

A konzolok grafikai stílusától eltekintve semmi különbség. X-en is ugyanolyan színvonaltalan minden, mint PS2-n – habár azt megjegyezném, hogy X-en nincsen akadozás a meccsek alatt, és kevesebbet is tölt. Az említett hangkikeverési problémák viszont X-en is tapasztalhatóak.

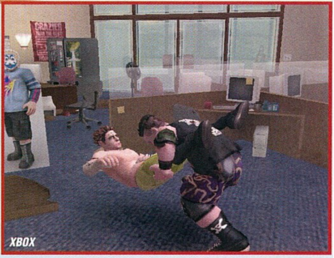
VÉGSZÓ

Érdekes, hogy mielőtt a Konzolnál dolgoztam volna, mindig idegesítettek a tesztelők lenéző állításai a gagyi játékokról, miszerint „nem koptatom vele a gépemet", meg egyéb kritikus megjegyzések. Ez valószínűleg azért volt, mert nem igazán voltam tisztában azzal, hogy milyenek is az igazán sz*r játékok. Az utóbbi 2 évben én mindig csak olyan top játékokat vettem X-re, amelyek mind a Konzolban, mind pedig a neten is nagyszerű értékeléseket kapott: Pl. Splinter, DOA 3, Rallisport, Halo, Tony 4. Ennek az lett a következménye, hogy ezeket tartottam az átlagos játékoknak, pedig ez nem így van. Az ilyen színvonalas játékok (mint pl. a Rachet 3, GTA: San Andreas) a teljes játékfelhozatal max. 10 százalékát teszik ki, vagy még annyit sem. Nem vagyok kritizáló típus, de vak sem, úgyhogy véleményem szerint a Backyard Wresling 2, ha a (negatív) top 10-be nem is kerülne be, de minden bizonnyal a jelenlegi konzolgeneráció leggázosabb stuffjai közé tartozik.

Ettől függetlenül megmondom őszintén, hogy én jól szórakoztam a játékkal. Persze ez eléggé félreérthető állítás, ezért inkább úgy fogalmazok, hogy elég nagy baromság a játék ahhoz, hogy kijelentsem, már egyenesen poénos. Szerintem egy részeges fetrengő házibulira keresve sem találhatnánk jobbat. Nem botránkoztam meg rajta annyira, mint azt Stil tette annak idején az első résznél, hiszen szerintem vannak ennél jóval brutálisabb játékok is. Végül is arra mindenképpen jó, hogy elökörködjük vele az időt és püföljük egymást az udvaron.

Objektíven megítélve az egyjátékos mód unalmas, a multi már jobb egy fokkal, de nem valami nagy szám. Hasonlítsuk már össze ezt a játékot a DOA: Ultimate-tel, vagy a Virtua 4: Evolutionnel. Vagy, ha már pankráció, akkor válasszátok a Smackdown sorozatot. És ha igazi multimókákat kerestek hasonló stílusban, és poénos kiadásban, akkor nyugodt szívvel ajánlanám minden platformon a Def Jam: Fight for NY-ot. Ott akár egyszerre négyen is küzdhetünk a képernyőn, nagyon tuti. De ha ne adj isten valahol leértékelnék a Backyard Wrestling 2-öt egy-két ezresre, esetleg ingyen osztogatják, akkor nyugodtan eltehetjük a következő vodkaparti megrendezéséig.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu







BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

EIDOS / PARADOX DEV

PS2, XBOX

grafika: közepes
játszhatóság: közepes
szavatosság: közepes
zene / hang: elmegy
hangulat: elmegy

PS2 – 1-2 Játékos, memóriakártya 8mb (143KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-2 Játékos

✓ pörgős, poénos
× nagyon béna megvalósítás

XBOX PS2
4 pont

A SZERENCSE FORGANDÓ

Mindig kíváncsi voltam, hogy mit éreznek azok a fejlesztők, akik valamilyen bűn rossz alkotással „ajándékozzák” meg játékos társadalmat. Vajon lelkiismeret-furdalásuk van? Esetleg a nem megfelelő fejlesztési körülményekkel próbálnak takarózni (kis pénz, kis játék, nagy pénz, nagy játék)? Esetleg azt gondolják, hogy ők valójában nagyszerű alkotást tettek le az asztalra, csak a játékosok hülyék? **(Kis pénz is pénz – gondolják. Szerintem. Martin)**

Különösen akkor leszek kíváncsi a válaszra, amikor olyan fejlesztők kezéből kerül ki egy **High Rollers Casino** kaliberű játék, akik nem is olyan régen a Morrowinddel kényeztették el a nyugati szerepjátékokra fogékony közönséget. Na mindegy, ami történt, az már a múlt, feleslegés emiatt idegeskednünk.

Új hónap, új kaszinó-játék, így SiD után most nekem jutott az a megtisztelő feladat, hogy néhány – talán kevésbé ismert – szabályt ismertessek veletek. Mielőtt azonban ebbe belekezdenénk, néhány mondatban összefoglalom, hogy minek köszönhető a fenti fanyalgásom és a cikk végére biggyesztett alacsony pontszám.

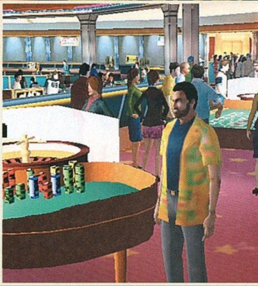
Azt gondolná az ember, hogy kevés könnyebb dolog van a világon, mint a kaszinó-játékok készítése. Venni kell lehetőleg minél több szerencsejátékot (ezzel nincs is probléma, hat nagyobb kategórián belül összesen több mint húszfajta területen hajthatjuk a zsetonokat), és ezeket lemodellezni tökéletesen. Ennél több nem is kellene. Ehelyett mit kapunk? Egy Playstation 1-es grafikával megáldott programot, amiben néhány kivételtől eltekintve semmi sincs a logikus helyén. A nevetséges grafikán kívül nincs is semmi baj addig, amíg le nem ülünk mondjuk rulettezni (és előbb-utóbb valahova le fogunk ülni…). Az első gondunk az lesz, hogy még öt perc után sem tiszta, hogy az irányítás miért olyan, amilyen. Tudjuk a kameranézetet változtatni, de egyik rosszabb, mint a másik – amelyik a legjobban átlátható lenne, ott a számokat és a betűket már alig tudjuk elolvasni. Ha szeretnénk a tétjeinket más számra tenni, akkor alapos bénázás után megtehetjük ezt, de ha még az összeg nagyságán is változtatnánk, akkor már elment egy percünk csak ezzel. Nehézkes, logikátlanul felépített és idegesítő a játékmenet! Erre nincs mentség, hiszen ez az egésznek a lelke – vagy legalábbis ez kellene, hogy legyen… Ha hozzávesszük ehhez az idegesítő zenéket (van legalább két-három fajta), az unalmas Tournament módot és a hangulat tökéletes hiányát, talán már érthető minden. Főleg ez utóbbi dühítő, hiszen e nélkül hogyan éljük bele magunkat abba, hogy itt dollár-ezrekről, bukásokról vagy hatalmas nyereményekről szól minden?

A fenti okok miatt, no meg annak köszönhetően, hogy simán elfutna jelenlegi formájában egy PS1-en is a HRC, el kell, hogy tekintsek a multiplatformos összehasonlításról – ugyanolyan gyenge színvonalú mindkettő, és a hibák is ugyanazok.









MARTIN BELESZÓL!

Háááát, legalább megint gazdagabbak lettünk pár játékszabállyal és magyarázattal. Azért ez is valami…

A TARTALOM

Hat különböző részleg van, ezek a következők: kártyajátékok; különválasztva ezektől minden, ami pókerrel kapcsolatos; nyerő automaták; craps; sic bo és rulett. Ezek közül három kategóriát SiD olyan szinten kielemzett egy hónappal ezelőtt, hogy diplomázni lehet belőle, a nyerő automaták használatával egy négyéves is boldogul, így vizsgáljuk meg részletesebben a maradékot.

SIC BO

Ez egy asztali játék, melyet kockákkal játszanak. Hogy ez a furcsa, képzavarosnak tűnő mondat mit is jelent, az mindjárt világos lesz. Maga az asztal hasonló a rulettéhez, itt is több részre van felosztva a játéktér, ahova a téteket lehet tenni. A három kocka eredménye dönt arról, hogy mi lesz a játék kimenete.

Tét egy számra: fogadunk egy számra, és ha a három kocka valamelyikén ez szerepel, akkor a bank a tétünknek megfelelő összeget fizet. Ha két vagy három kockán is ugyanez a szám szerepel, a nyeremény is dupla, illetve tripla lesz.

Tét két számra: itt két számot teszünk meg, és a három kockából bármelyik kettőn ezeknek kell szerepelniük. Ha ez sikerül, hat az egyhez arányban nyerhetünk vele.

Tét három kocka összegére: itt azt kell megtippelnünk, hogy mennyi lesz a kockákon szereplő számok összege. A 3 és a 18 mindenképpen a bank nyereségét jelenti (mint rulettben a nulla). Minél kisebb matematikai esélye van egy adott összegre, annál többet nyerhetünk, így a leggyakoribb 10 és 11 ötszörös, míg a legritkább 4 és a 17 ötvenszeres pénzt hozhat nekünk.

Fogadás kicsire vagy nagyra: itt is az összegre fogadhatunk, mégpedig arra, hogy 4 és 10 vagy 11 és 17 közé esik-e. 1:1 arányban fizet, ha nyerünk.

Tripla tét: ez az igazi nagyágyú, egyes kaszinókban 1:150-hez arányban nyerhetünk vele, ha bejön. Itt bizony nem kevesebbet kell eltalálnunk, minthogy melyik három szám fog egyszerre kijönni – már ha kijön persze. Minimális esély – maximális bevétel, ha bejön.

KÁRTYAJÁTÉKOK

Baccarat: habár elsőre bonyolultnak tűnhetnek a szabályai, mégis ezt a kártyajátékot tartják az egyik legegyszerűbbnek a kaszinókban. A játék lényege, hogy megtippeljük, kinek a lapjai vannak a legközelebb a kilences összértékhez. A dolgot bonyolítja, hogy a más esetben tizet érő lapok itt nullának, az ászok egynek számítanak. Emellett ha a lapok összege átlépi a tizet, akkor szintén le kell vennünk az első számjegyet. Ha tehát van egy hatos és egy hetes lapunk, akkor annak az értéke nem 13, hanem csak 3 lesz. Persze fogadhatunk arra is, hogy két játékos is ugyanolyan „távolságra” van a kilenctől, de ennek az esélye nagyon kicsi – így persze a nyeremény is nagyobb! Ha valaki az első két lapból szed össze nyolcat vagy kilencet, akkor automatikusan nyer, kivéve ha ez másnak is sikerül az első körben.

3 lapos póker: abban különbözik hagyományos társától, hogy első körben mindenki három lapot kap csak, és az alapján kell az első téteket megtenni. Miután ez megvolt, mindenki kap két lapot, azaz itt nem lehet cserélgetni, a taktikázásnak talán emiatt egy kicsit kisebb is a szerepe.

Let it ride: véleményem szerint az egyik legérdekesebb póker-metamorfózis, habár itt is sokkal több múlik a szerencsén, mint a hagyományos játékban. Első lépésként három különböző tétet kell kitennünk az asztalra. Ezután az osztó húz három lapot, amiből az egyiket eldobja. A maradék két lap a későbbiekben közös lesz a játékosok között. Ezután mindenki megkapja a három lapját, és ezek alapján dönt, hogy visszavonja az egyik tétet a három közül vagy sem. Ha mindenki döntött, az osztó felfedi az első közös lapot. Ez az a pont, ahol dönthetünk a második tétünkről, hogy visszavesszük, vagy megtartjuk azt. Ezután felfedésre kerül a második lap is, és megvizsgálja mindenki, hogy az így nyert plusz két lappal mit tud összehozni. Ha valakinek van legalább egy tízes (vagy annál jobb) párja, akkor biztosan nyert. Itt ugyanis nem egymás, vagy az osztó ellen játszanak a játékosok! Tulajdonképpen a saját tétek azok, amik ellen fel kell venni a versenyt, hiszen ha előre rosszul lőjük be a három különböző tétet, akkor túl jól már nem jöhetünk ki az egészből, és pont ez az oka annak, hogy itt inkább a nagy jóstehetséggel és szerencsével megáldottak fognak sikeresen játszani. A sima pár egyébként egy az egyben fizet, a Royal Flush viszont ezerszeres pénzt jelent. Jó móka, pláne konzolon, így legalább nem kell a karácsonyi ajándékra szánt pénzt ténylegesen eljátszani. :)

Ennyit most röviden a kaszinók világáról, igazság szerint sajnálom, hogy rosszul sikerült a High Rollers Casino. Hiába van benne rengeteg kipróbálható játék, még a kétjátékos módot is kispórolták, márpedig a gép ellen hamar unalmassá válik. Kár érte, bár azt hiszem igazán jó alkotás ebben a stílusban soha nem fog születni. Ahhoz hiányzik a helyszín hangulata, az emberi ellenfelek és a pénz (illetve a zsetonok) illata.

Vega

HIGH ROLLERS CASINO

MUD DUCK / BETHESDA

PS2, XBOX

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (400KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, dd 5.1

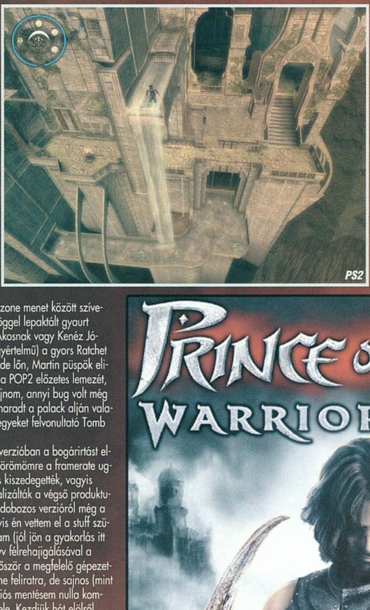
✓ sok szerencsejáték van benne
× az, hogy ez ilyen formában megjelent

XBOX PS2

4 pont

A HERCEG VISSZATÉR

Üdvözlégy, gyermekem a Konzolban. Két számmal odébb vala fogadalmat tettem, miszerint a piacon vett diplomámat (Radi mégis felismert, ugyanis ő a másik kódexmásolónál vette az övét pont akkor) visszaadván felcserélem a rút világi életet a szerzetesi pályára, imigyen eme cikkemet már innen írom a Szent Szüzek leánynevelldéből, ahova mint gyóntató atya jöttem szolgálni. Jelen állapotomban a Dzson kommandót sem irányíthatom, viszont megalapítottam a Szent PS2 gyülekezetét, ahova várok szeretettel minden hívet és megtérni szándékozót, akik két Killzone menet között szívesen égetnek szénné pár X-ördöggel lepaktált gyaurt (Szoninkvizíció). És köszönet Ákosnak vagy Kenéz Józsefnek (nem volt a levélből egyértelmű) a gyors Ratchet 3 kameraváltás belövését. Na de lőn, Martin püspök elibem adta már egy hónapja is a POP2 előzetes lemezét, de kemotoxot kellett a TV-re fújnom, annyi bug volt még a megtekintő verzióban (alig maradt a palack alján valami, a termeszvár szintű bug-hegyeket felvonultató Tomb Raider után).



Szerencsére a végleges bolti verzióban a bogárirtást elvégezték a fejlesztők, és nagy örömömre a framerate ugrálásait okozó kis kavicsokat is kiszedegették, vagyis szakmai nyelven szólva optimalizálták a végső produktumot. Az anyag elég friss, az Xdobozos verzióról még a fólia sem volt lehámozva, vagyis én vettem el a stuff szüzességét, mikor ezt eltávolítottam (jól jön a gyakorlás itt a lánynevelldében). A kézikönyv félrehajigálásával a PS2-es perzsa herceg került először a megfelelő gépezetbe, és ugrottam is a Load Game feliratra, de sajnos (mint azt sejtettem), az előzetes verziós mentésem nulla kompatibilitási hajlamot mutatott vele. Kezdjük hát elölről...

BEVEZETŐ

Mióta utoljára láttuk, hercegünk felnőtt és elvadult. Az új divat már nem a szerelmes ifjú, hanem a hosszú, zsíros hajú, ápolatlan küllemű macso, vagyis inkább barbár harcos féle, amire az alcím is utal (Warrior Within). Az intro képein éppen valami sötét, csápos dolog elől menekül egy városka kihalt utcácskáin, ami mindenen áttörve üldözi őt. Még egy nyomorult, sebesült kutyaféle is áldozatául esik neki, ám a herceg is csapdába kerül egy zsákutcában. A feketeség közeledik, a főhős elöveszi fegyvereit és vár, majd szemében feltűnik egy pillanatra üldözőjének feje, egy világító szemű, szarvakkal díszített borzalom (találkozunk vele a játékban is majd). Snitt – és már egy hajón látjuk a hírót, amint az orkán erejű szélben, csapadékos időjárási viszonyok között halad az Idő szigete felé. Éppen lassítani akarnak, amikor egy másik hajó villan be a háta mögött, de mire odanéz, eltűnik. De jól érezte, hogy van ott valami, mert a következő pillanatban tüzes csáklyák csapódnak a hajója oldalába, és a hatalmas ellenséges jármű egyre közelebb húzza az oldalához a jóval kisebb bárkát. A herceg hunyorít, mert egy villám fényénél mintha sisakos emberalakokat látna, pedig jobban megnézve azok félig csupasz, páncélzatot inkább csak a biztonság kedvéért hordó, fejükön fura maszkot viselő és világító szemű harcosok. De még nem támadnak, mintha várnának valamire, és hirtelen elcsendesedésük jelzi is, hogy a valami megérkezett. A valami jelen esetben egy BDSM domina, magyarul olyan hölgy, aki az efféle magazinok és webhelyek tipikus alakja (ha nem tudjátok, meg ne kérdezzétek szüleiteket, mi is az a BDSM – feltéve, hogy akartok még Konzolt olvasgatni). A lánynak először a formás combjait és keményre modellezett popsiját látjuk, majd teljes pompájában elsétál a harcosok között, ártatlanul nézi a herceget, majd változik az arckifejezés, és kiadja a „kill him", vagyis „megölni" parancsot.

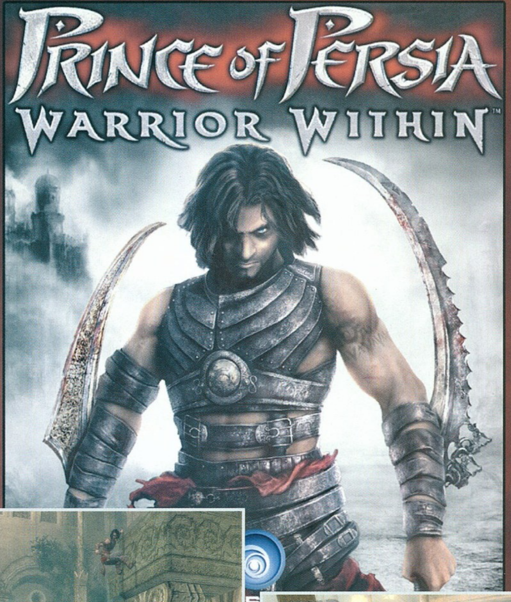




KEZDJÜK

Nos, itt kerülünk be a játékba mi is, és kapunk egy lehetőséget a már elfeledett harc betanulására, amit a képernyő alján megjelenő, opcionálisan ki is kapcsolható feliratok is segítenek. A harc szót viszont komolyan kell venni, mivel utaltam már rá, hogy hercegünk új fizimiskája is ezt a foglalkozást sugalmazza az emberben. A warriort ugyanis szó szerint vették a készítők, és így utunk során összesen 52 különféle fegyvert szedhetünk össze, négy alaptípus szerint (kard – jó mindenre; balta és fejsze – lassú de nagyot csap; buzogány – erős támadásokhoz; tőr – rövidtávú de gyors), illetve kell meglelnünk a 100%-hoz! Ezek használatához pedig vagy 40 kombót rendeltek hozzá. Külön van egykezes fegyverhez és kétkezes harchoz használatos, de akadnak fogások, dobások, nyakkitörések is a mozgásrepertoárban. Kedvencem az lett, amit főleg magányos, vagy lopakodással megközelített ellenfélen végeztem el, amikor elkapom bal kézzel hátulról a nyakát a Háromszöggel (átugorva rajta ha szemből használom), majd lenyomva tartva gyors ütemben nyomogatom hozzá a Kört, miáltal a kézikönyvben csak „strangulation"-ként szereplő halálmód következik be az alanyon, nyakcsigolyák ropogásának zenéjével aláfestve. A teljes mozgásokat, vagyis a mászás, ugrás, hárítás, falon futás stb. lehetőségeket is megtaláljátok a játék menüjében, de célszerű papírra is vetni, mert nem kevés, nekem elhihetitek! A fő fegyverünk (main weapon) mindig egy kardféle, amit a jobb kezével használ a feneséges henceg, és a kombók főleg a használt fegyvertől függenek. Ellenben, ha szerzünk még egy fegyvert – amit általában a lemészárolt ellenfelek után szedhetünk fel, illetve szétverhető fegyverállványokról gyűjthetünk be a Kör gombbal –, akkor különválnak a kombinációk aszerint, hogy miként indítjuk a támadásunkat (jobb kéz Négyzet, bal kéz Háromszög). A Kör viszont nem csak felszedésre használatos, hanem el is lehet vele hajítani fegyverünket, ami némely ellenfélnél azonnali halált okoz! A dobás erősségét a lenyomva tartás ideje határozza meg, a cél pedig, úgy vettem észre, hogy a hozzánk legközelebb eső szerencsétlen lesz. Viszont a gyűjtögető életmódot kedvelőknek nem kedveztek, ugyanis a felszedhető fegyvereink elég erősen kopnak használat közben, amit a harci eszköz képének színe is jelez a kijelzőnkön.

Szóval, mint azt sejtitek, harc aztán van a játékban dögivel, pedig az első részben is ezeket gyűlöltem a legjobban. Szerencsére visszajutott a készítők felé is, hogy talán nem kellett volna olyan szigorúra venni az előző kalandot (vagy csak csuklottak a mamájukkal együtt elég sokat az emlegetéstől), így aztán aki nem akar annyit szívni, az a három nehézségi fokból válassza a legkönnyebbet, és akkor egy egész kellemes, szórakoztató de azért túl könnyű játékban lesz része. Személy szerint a középsőt csak a profi POP-osoknak ajánlom, a hardot pedig elképzelésem szerint a mai modern SM partikon használják a dominák, és ezzel játszatják a „kutyájukat", amikor az azt kéri, hogy most talán valami igazán ütős kínzást, megalázást és frusztrációs élményt akar begyűjteni...



JÁTÉKMENET

A harc ugyebár nem magányos művelet, így a küzdő felekről is essék pár szó. Itt nem csak ácsorognak, teleportálgatnak, majd néha támadnak minket, hanem gyakran négyen is közrefognak és ilyenkor jól jön bizony a körbecsapás kombó ellenük, vagy egy oszlop, amibe kapaszkodva hercegünk ugyancsak körívben lendül és suhint a kardjával. Túl sokféle ellenséget ugyan nem zsúfoltak a játékba, de ez jó is így, mert sok gaméban vannak nevetséges, kényszerszülte kreatúrák csak azért, hogy ráírhassák a dobozra, hogy „250 enemies". Azért itt is akadt egy fura rosszakaró fajta, mégpedig egy piros ruhás csajtípus, akiket gondolom a fődomina képzett ki. Ezek ide-oda pattogtak meg cigánykerekeztek, de hajlamosak voltak ráugrani a herceg nyakára is hátulról, átfogni a lábaikkal, és a késükkel jó nagyot sebezni rajta. A játék elején gyakorlatozási céllal leölt maszkosokkal nem lesz sok probléma, velük majd találkozunk később is. Egyedül a főnővel lesz egy kis gond, de addig próbálgattam, mígnem rájöttem a gyenge pontjára. (El kell távolodni tőle, majd odagurulni és guggolva maradva beleszúrni egyet a lábába.) Ez elég nagyot sebez, viszont a program nem támadásnak érzékeli, így a szipirtyó nem is védekezik, maximum a közelségünket érzékelve lendül támadásba, de van elég időnk visszagurulni vagy elugorni addig – viszont a végső csapást rendesen kell neki bevinni, mert csak úgy kezeli le a győzelmet a game (buggantyú)! (Vele majdan később is összeakadunk, szóval ott is alkalmazható ez a technika.) A másik kemény lény egy varjakból összeálló sötét lovag lesz, egyből ahogy a szigeten behatolunk a várba, ellene pedig a fején átlendüléses csapás a nyerő, amit követhet még kettő hagyományos, mire feleszmél és ránk ront. Az egyik legbrutálisabb, hatalmas méretű páncélozott szörnyeteg viszont elég könnyű volt, mert ha vigyázott az ember, és kitartóan csapdosta a vádliját hátulról, akkor bömbölve megroggyant, mire a nyakába mászva kellett igen gyorsan ütlegelni a fejét, majd pedig a hercegünk automatikusan nyakába szúrja a kardot, amit a rém csapkodástól legyengült immunrendszere nem visel már el és *megdöglend*. (Ehhez a harcmodorhoz jó lesz hozzászokni, mert jövőre jön egy játék az Ico készítőitől, ahol emeletes háznyi monszterekkel kell ilyen módon megküzdeni.)



De az még odébb van, így inkább kifejtem azon véleményemet, hogy a POP2 harcrendszere teljesen feleslegesen van ennyire túlbonyolítva, mert lehet, hogy nehezebb fokozaton szükséges a komolyabb kombók használata a túlélés elősegítésére, de nem érzem úgy, hogy lenne elég motiváció mindegyik betanulására. Egy harci program, mondjuk a Virtua Fighter 4 Evo az kínálja magát a kombinációk és a spéci mozgások előhozására, de



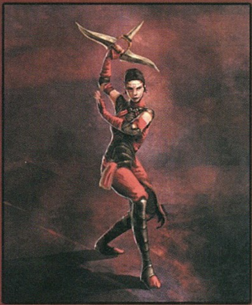




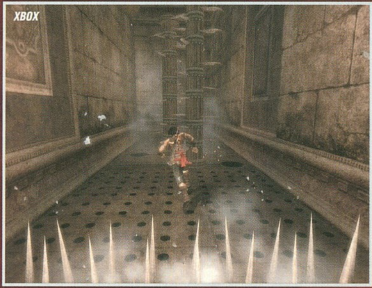














itt túl kicsik a figurák, gyors a mozgás, és néha azt sem látni, hogy mit csinál a herceg, csak nyomja az ember vakon a gombokat, hogy lerázza magáról az „időlényeket”. Elég hamar kiderül ugyanis a játék elején, hogy erre a szigetre azért indult a perzsa trónörökös, hogy megakadályozza a múltban az Idő Császárnéját az időhomok létrehozásában, mert csak így tud megszabadulni az őt üldöző idő őrzőtől.

Ez már félig meddig átvezetheti a cikket az ügyességi részek leírásába, de ezek nem változtak semmit. Falon futunk, csimpaszkodunk, hihetetlen magasságokban ugrálunk vékony párkányokon, kapcsolókat aktiválunk, pengés forgó oszlopok és falból félig kiálló körfűrészek szabdalnak fel, kőtömbök nyomnak a falhoz, és időzítve kilökődő tüskék szúrják tökön a nem elég gyorsan futó embert. Az előző részben az időtőrhöz kötődő képességeinket is szépen lassan, általában az időkapukon áthaladva szerezzük meg. Ezt most az első rész végén látott, Farah által adományozott talizmánunknak köszönhetjük, és ennek a képén figyelhetjük meg a felső sarokban a homokkal feltöltött állapotát. A hagyományos idő-visszafolyatás és lassítás mellett új képességek a három fokozatú (erősségben, feltöltési időben és homokadag használatban lesz több), egyszerre több ellenséget is sebző támadó, és egy szintén fegyverként használatos villám-féle képességek. Ez remélem világos, kivéve az időkapu fogalmát. Ezek időportálok, amin a múltba és a jelenbe utazgathatunk, így ugyanazokat a helyszíneket kétszer is bejárva! Ez viszont nem uncsi, sőt, érdekes látni, hogy a jelenben lepusztult, romos és szürke kastély milyen pompázatos is volt még újkorában. Külön feltűnő volt ez számomra a gépteremben, ahol a mindenféle óriás pörgettyűk, ingák és dugattyúk működtek régen, visszatérve a jelenbe azonban széteső félben álltak, vagy alig mozogtak akadozva. Viszont egy múltban csak épp, hogy csak elkezdett szerkezet pont, hogy a jelenben már teljesen felépülve segített a továbbjutásban.

ÉRTÉKELÉS

Ennyi harc meg ugrabugra után jöhet egy kis *örömélmény*, ami mint sejtitek, a játék grafikájától fog előidéződni az erre hajlamos emberekben. Már a POP1-et is magasztalták az emberek, és nekem is szimpatikus volt, amikor először láttam egy partin, amin ha jól emlékszem Liquid játszott vele Xdobozon (és megemlítette a hidas résznél az elején, hogy itt már a PS2 berángat, de pár nap múlva otthon megnéztem, és nyoma sem volt berángatásnak azon a helyen). A szép renderelt introkat most felejtsük el, mert szegények elég rondák és kisfelbontásúak lettek, na meg a fenét sem érdekli a pre-render, és összpontosítsunk a valódi, játékbeli látványra. Ez már a hajós részen is bemutatkozik, a kötélen átlendülő kalózfélékkel, az égő tüzekkel, és a több ellenfél egyidejű kezelésével. Viszont ámulni igazán csak a szigetre érve kezdtem, ahol az igen részletes környezetbe tartozott a hajóm billegő, csupasz váza, és a nagyszerűen eltalált atmoszférikus ködösítő effekt, kb. olyasmi, mint az Ico-ban is volt. Persze azonnal pörgettem a kamerát, de az engine röhögött rajtam, és teljesen folyamatosan számolta a 3D koordinátákat tovább. Lassulást csak minimálisan tapasztaltam a későbbiekben is, de ott is a bután megírt harci rutinok fogták vissza szinte észrevehetetlenül a leképzést, több ellenfél és részletgazdag környezet esetében. A jelen idejű rész fájdalmasan élethű, a múlt része pedig fájdalmasan gyönyörű, ezt tudom elmondani nagyjából. Nem akarom elemezgetni a tág tereket, az iszonyat magasságokat, amire felnézve csodálatot, onnan lenézve pedig szédülést és tériszonyt tapasztaltam. Nem térek ki a lengedező függönyökre, a vibráló, udvarral ragyogó tüzekre és egyéb fényforrásokra, mint pl. a réseken és ablakokon betűző kinti világosság, mert ezeket látni kell. Sokkal profibb lett a színkezelés is, és sokat komolyodott a játék a környezet kialakításában is, ami mondjuk illik hercegünk zord külsejéhez. *Viszont valahogy pont ezért veszett el a POP feeling*!

Ezt nem tudom megmagyarázni, de nem érzem folytatásnak az új részt, hanem mintha egy profi, de picit lelketlen alkotás lenne a tévéképernyőmön. Nem volt meg bennem annyira az a nyomulási kényszer sem, ami a Sands of Time-ban újra és újra felvetette velem a földre dobott joy-t, hogy a szivatós pályákat letudjam és meglássam, mi következik utána. Pedig a WW tényleg profibb játék, és a régi feelinget visszavárni is hülyeség, hiszen hiába a retro láz, már úgysem fogja soha azt érezni az ember teljesen, amit akkor érzett mondjuk, mikor Amigán először nyomta a Beastet – ha most is nekiül újra. Talán túlságosan is a harcra koncentráltak, és ezért nem törődtek annyira a játék lelkével, amit az *Időhomok*ban kiválóan eltaláltak Farah és a herceg kapcsolatával. Itt is találkozunk ugyan egy nővel, sőt, nőkkel, de ez más. De ezt fogjátok fel csupán egyéni kinyilatkoztatásnak, a POP2 benne van a felső tízes listában bőven.

Az Xdobozosok az online lehetőségeket is kiaknázhatják, és feltehetik a két speciális módban (Time Attack egy akadálypályán, Arena Survival fix ellenségekkel) elért eredményeiket a netre. Grafikailag 95%-ban ugyanazt kapjuk mindkét gépre, jelentősebb eltérés csupán az árnyékok kezelésében mutatkozik, amik PS2-n fixek, dobozon pedig megvilágítás függőek. Viszont elnézve mostanában az értékelőket, lassan nem lesz elég a tízpontos rendszer, vagy be kell vezetni Martinnak a tizedes számokat, mert mondjuk a PS2 8,73 pontja mellett az X-es 9,25-öt kapna, mert van benne online meg pár pixellel nagyobb felbontásúak a textúrák. A hangokkal sincs semmi baj, bár a herceg párszor úgy ordít harc közben, mint akinek valami baja van vagy odacsukta a kezét a metróajtó, a zenék pedig gitáros rockfélék, erősítve a játék férfias jellegét. Ha lenyomtad a POP1-et, akkor azért vedd meg a folytatást, ha meg nem, akkor azért, hogy legyen egy minden téren tuti játékod a gyűjteményedben!

Dzson atya

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

UBISOFT

PS2, XBOX, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló
PS2	1 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb (150KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, dd 5.1, xbox live

✓ szép, érdekes, kellemes
× valahogy picit lélektelen lett

XBOX PS2

9 pont

MARTIN BELESZÓL!

Tök szép játék, de számomra túl darálós. Kevesebb harc, több mászkálás jobban tetszett volna – mint a régi POP-ban. Mondjuk a látvány miatt bőven megéri nekiesni – az az óriás, amiről Dzsoni beszélt tényleg veszettül jól néz ki!



BEVEZETÉS

Még felsorolni is sok lenne, hogy 1995 óta már hány része jelent meg a Worms-nak. Soha nem felejtem el, micsoda szenzáció volt akkoriban. Pedig a sémája nagyon egyszerű alapokra épített. Egy kisebb csapattal kellett a legváltozatosabb fegyverekkel legyőznünk a többi alakulatot. Ami kiemelte a játékot az átlagból, hogy mindezt gilisztákkal lehetett megtenni. Ugye ha kiejtem a számon a földigiliszta szót, mindenkinek beugrik egy vékonyka, koszos, sikamlós testű, bordószerű állatka, mely igen hasznos a mezőgazdaságban. Így az állig felfegyverzett giliszták képe már önmagában véve is derűt csalt a játékosok arcára, főleg, hogy normális esetben egy gilisztának nincs álla. **(De van neki. Martin :)**

A Worms húzóereje a humor volt, melyben aztán tényleg bővelkedett, ám ez még kevés lett volna a sikerhez. Magához a játékhoz nagyon jó ügyesség és stratégiai érzék is kellett. Ezek az elemek jócskán elegendőnek bizonyultak, hogy az anyag a baráti társaságok játékos bulijain főszerephez jusson. Megszületett egy igazi klasszikus!

Azóta, mint említettem sok-sok rész érkezett, ám sajnos kétségtelen, hogy az eredeti első epizódot kísért ováció alábbhagyott, sőt, a legújabb 3D-s résszeknél már egészen elhallgatott. Utóbbi tényleg sajnálatos, mert ezek a 3D-s részek tényleg jól sikerültek. Csak hát volt egynéhány óriási probléma. Aki régen szerette a Worms-t, az vagy ragaszkodott volna inkább a régi 2D-s játékmenethez, vagy ha meg is szokta a 3D-t, akkor is tökéletesen ugyanazt kapta, mint korábban (semmi újdonság). Akik pedig nem ismerték régen a játékot, azok számára ma, a XXI. században, a felfegyverzett giliszták által nyújtott élvezetek értékelése nem érte el azt a szintet, mely a játék megszerzésére sarkallt volna, még az egyébként kiváló többjátékos mód ellenére sem. Hiába, felnőtt egy olyan generáció, akiknek ennél már jóval több kell.

Ennek ellenére én nagyon örülök, hogy a készítőcsapat, a nagy múltú Team 17 nem adja fel, és sorra jelenteti meg az új Worms részeket. A legújabb darab a **Worms Forts: Under Siege** címet viseli, melyben több újdonsággal is megleptek minket a fiúk, így az új rész megérdemli a figyelmet.

TÁRGYALÁS

Ne is kerülgessük sokáig a forró kását, elő a bonckéssel!

Az eddig megszokott Worms játékmenet ezúttal meg lett bolygatva és immár egészen máshol vannak a hangsúlyok, mint az előző részeknél. Ahogy arra a cím is utal, ezúttal kulcsszerepet játszik az erődépítés. A továbbra is körönként folyó csatákban ugyanis építkezhetünk, sőt ez játssza a legfontosabb szerepet ebben az epizódban. A pályákon a csapatunkkal egy főépülettel rendelkezünk, itt állnak gilisztáink. Mindegyik körben letehetünk valamilyen épületet, meghatározott helyekre, melyeket rendszerint csillag jelöl. Ahogy építkezünk, egyre erősebb és jobb épületeket is felhúzhatunk. Az hogy jobb, ebben az esetben azt jelenti, hogy erősebb fegyvereket kapunk. Az igazán király fegyvereket ugyanis CSAK ezekben az épületekben kapod meg, így létfontosságú az építkezés. Ezek a spéci fegyverek ráadásul csak a felhúzott épületekben használhatóak, így mindig állomásoztatnunk kell bennük egy kukacot. Persze nemcsak az épületekből harcolhatunk, kukacaink most is jelentős fegyverarzenállal rendelkeznek. Megvannak a hagyományos fegyverek is, bár ezek TNT-ben kifejezhető ereje meglehetősen kicsi, főképp egy-egy erőd megostromlásához, így inkább csak közvetlenül a giliszták ellen hatásosak. Az új eszközök viszont nagyon ötletesek, humorosak és érdekesek (no és persze a tűzerejük sem elhanyagolható), mivel gyakran keveredik bennük a közép- és a modernkori technika.

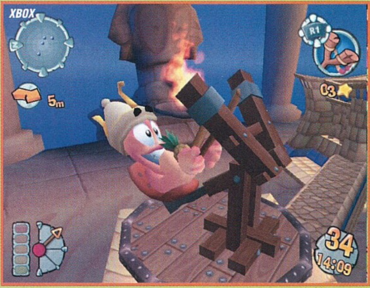
Az építkezéssel az egész játékmenet átalakult. Ezúttal sokkal kevesebbet kell mozogni, ám jóval pontosabban kell célozni. Nem mindegy milyen irányba építkezünk, és persze az sem milyen épületet emelünk – fontos, hogy az épületeket fal fogja összekötni, mely ugyan csekély védelmet ad, de mégis lényeges. Figyelni kell arra is, hogy hogyan helyezzük el kukacainkat a terepen, azaz merre tesszük a jobb épületeket. A változások által hosszabbak lettek a menetek, hisz jóval több stratégia kell a megnyerésükhöz.

A játék tartalmi része nem sokat változott, jóformán ugyanazokkal a játékmódokkal találkozhatunk, mint a korábbi részekben. A Single Play módon belül a Quick Game-mel nyomhatsz egy gyors menetet. Ha még ehhez nem érzed magad megfelelően kvalifikáltnak, akkor gyakorolhatsz is a Tutorilaban, majd a The Trials-ban ki is próbálhatod, hogy mit tanultál. A Campaign már jóval komolyabb, hisz itt küldetéseket kell megoldani, méghozzá rengeteget. A Viewing Gallery-nél a megszerzett filmeket és egyéb bonuszokat lehet megnézni.

A Multiplayer módban akár négyen is játszhatunk (a körönkénti rendszer miatt egy joy is elég), de lehet a gép ellen is nyomni. Természetesen itt be lehet állítani egy csomó dolgot. Átnevezhetjük kukacainkat, megadhatjuk nemzetiségüket (van magyar is!), hangjukat, sőt még számtalan dolgot. Szintén beállítható, hogy milyen fegyvert mennyi lőszerrel használhassunk a csatákban.

Ha minden megvan mehet a harc, mely természetesen most is nagyon élvezetes. Mint mindegyik Worms játéknak, ennek is a többjátékos mód adja meg az igazi ízét, feltétlenül érdemes kipróbálni.







BEFEJEZÉS

A Worms Forts: US tehát tökéletesen azt a színvonalat hozza, mint az eddigi elődei, se többet, se kevesebbet. A hibák is ugyanazok, nevezetesen az egyjátékos mód nem túl élvezetes, inkább multiban az igazi. Dicséretes viszont ez a kissé megújított játékmenet.

Grafikai téren nem volt semmi fejlődés az előző részhez képest, ami azért kár, de ugyanez a helyzet az audio terén is. Lehetett volna ezeken javítani.

Az Xbox és PS2 változatok között lényegi különbség nincsen, természetesen az előbbi kicsit szebben sikerült, PS2-őn kissé kopottasabban néz ki a grafix. Az X-es verzió mellett szól az Xbox Live opció is.

Azon gondolkoztam, hogy így vajon megéri-e több tízezer forintot kiadni erre, még akkor is, ha Worms rajongónak mondja magát az ember. Nos azt hiszem nem, viszont ha már négy ilyen rajongó összejön, akkor talán már érdemes összedobni rá a pénzt. Persze előtte nem árt egy próbát tenni, hisz soha nem lehet tudni. Ha pedig valamelyik korábbi rész is megvolt érdemes annál maradni.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BESZÓL!

Elgondolkodtam azon, hogy milyen jó lenne egyszer egy ilyen „agyalósabb" konzoljátékot, mint mondjuk ez a Worms, magyar nyelvvel is megjelentetni. Most őszintén, az olyan sikerjátékok mellett, mint amik most a karácsonyi hajrában jöttek, ki vesz meg egy ilyet? Ellenben milyen királyság lenne a Worms magyarul, jó dögös „szleng" dumával? Imádná mindenki!

WORMS FORTS: UNDER SIEGE

SEGA / TEAM 17

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS2 – 1-4 Játékos, memóriakártya 8mb (248KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-4 Játékos, xbox live

✔ érdekes újítás az építkezés
× különben viszont teljesen ugyanaz, mint volt

XBOX PS2
7 pont



A 2004-es év végére annyi autós játék jelent meg, hogy az már talán sok is volt. Elsődlegesen a tuningolós, illegális versenyek lettek többségben, de a roncsderbi témájú alkotások is meglepően nagy számban jöttek ki a különböző platformokra. Ezen két műfaj keveredése által látott napvilágot a 2003-ban kiadott, ám most kiértékelendő **Crash 'N' Burn**. Az *Eidos* forgalmazásában megjelenő, és a kétes minőségéről híres Climax műhelyében összerakott program elé leülve nekiálltam a tesztelésnek, aminek következményeként már közel fél óra után sejtettem a végleges eredményt. Ez jelenthetne jót vagy rosszat is. Majd nemsokára kiderül, hogy melyikről van szó.

TOTÁL KÁOSZ

A kezdésnél bejelentkező feliratok után egy rövid filmecskében láthatjuk, ahogy felbőgnek a motorok, és a kitupírozott gépek megindulnak hódító útjukra. Egy darabig egymást előzgetve, lökdösve halad a megszámlálhatatlanul sok verda, majd hirtelen feltűnik az ellenbrigád... rövid időn belül pedig irtózatos nagy kavalkád kíséretében bekövetkezik a bazinagy karambol, aminek eredményét az utolsó képkockák mutatják be. Roncstelep jelleg, álmélkodó „közvetítő", és a teljes káosz. Ezek a főbb jellemzők indítják a programot, mielőtt bekerülünk az elég egyszerű főmenübe. A megfelelő profil kialakítása után lehetőségünk van a világhálón csatározásra, illetve a gyorsversenyekre, karrier módra. A netes mókában akár tizenöt társunkkal is szembeszállhatunk, azonban azt előre leszögezném, hogy ez lesz az egyetlen esélyünk a többjátékos küzdelemre, hiszen se osztott képernyő, se linkparti nem áll a rendelkezésünkre. Nos... a Race Events címszó alatt megtaláljuk a bajnokságokat, amiken elindulva egyre több kupa nyílik meg előttünk, majd miközben gyűjtjük a trófeákat és nem utolsó sorban a mindenki számára egyaránt fontos pénzt (már ha valaki szeretné fejleszteni a járgányát), szépen lassan el is jutunk a program végére. Átvezetőket ne is nagyon keressünk, ahogy történetet se, hiszen ezek nem részei a játéknak. Ugyanis amit kapunk, az a tiszta küzdelem, benzingőz és versenyszellem. Lefutjuk a köröket, fejlesztgetjük a kocsikat, és semmit több. Persze ezt a keveset is lehetne igényesen tálalni... úgy, hogy hetekig nem állunk fel a korong mellől, mert annyira jó. Hogy ez a Crash esetében mennyire van így? Hát nem igazán jellemző a lemezen található munkára a minőségi kialakítás.









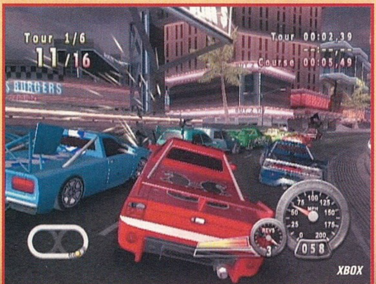
MOST MINEK?

De tényleg. Mi szükség az ilyen fércművekre? Nem vagyok oda az NFSU sorozatért, de akkor már sokkal inkább azzal játszom, nem pedig ezzel a közepes színvonalat is alig elérő autóversennyel. Kezdjük ott, hogy bár van benne törés, és van benne egy igen egyszerű sérülésmodell, a teljes egészben szinte egyáltalán nem fogjuk ennek hasznát venni. Marad tehát a szimpla versenyzés, miközben a köröket futva időnként belekoccanunk egy vetélytársba, ezzel együtt pedig kicsit amortizáljuk a dögöket. A képernyő alsó részén található sérülésjelző mutatja az állapotunk... ha nagyon lerobbantunk, jön a nagy bumm és annyi. Mondjuk nálam ez soha nem következett be, de ellenlábasaimnál igen gyakori megmozdulásként tartható számon. Ennél a témánál említhető meg az a vicces próbálkozás is, ahogy az autókról elhagyott részekkel való koccanást oldották meg a mélyen tisztelt fejlesztők. Mintha apró kis háromszögeket veszítenénk el folyamatosan. Nem tudom szavakban kifejezni az élményt, de frenetikus. Pont annyira élethű, amennyire a járgányok kinézete.

Plasztikus, műanyagszerű, idétlen. Szóval a fizika nem túl jó. A versenyek abból állnak, hogy lefutjuk a hat kört és próbálunk megmaradni az első helyen. A szünetekben vásárolgathatunk, csinosítgathatjuk a verdákat, de semmi több. Ráadásul számadatok terén sem áll jól a CnB. A tuningok alapból szegényes létszámban lettek felsorakoztatva, de a kocsik, versenyek száma már tényleg felháborító. Összesen négy (!!) autónk van... ezeket fejlesztgethetjük, de nem úgy, ahogy kedvünk tartja, hanem mindig csak az adott lehetőségek közül válogathatunk. Időnként jön egy kis turbó, kapunk egy kevéske vizuális változtatást, és semmi több. A hosszról meg elég annyit leírni, hogy fél óra után közel tíz százalékon álltam, avagy ha ez a tendencia tapasztalható a későbbiekben is, akkor kábé öt óra lett teljesen kipörgethetjük a korongot. Megvallom őszintén... sajnáltam az életemből azt az öt órát, így a teljes befejezésig már nem mentem el.

A grafika közel áll a rondához. Amikor először megláttam a környezetet, még azt mondtam: nnna, ez egész jó. Kicsit a Full Spectrum jutott róla eszembe. A háttér kicsit homályosabb, satöbbi. Azután megláttam az autókat és szörnyülködtem egy sort. Ahogy azt már említettem, olyan műanyag szaga van a dolognak. Mintha kis játékokkal versenyezgetnénk. Bődületesen gyenge... el sem hittem. :) Az irányítással legalább nincs gond, de azért meg nem fogom megvenni a lemezt. A zenék, hangok teljesen átlagosak, a hangulat a leírtak miatt elég gyenge lett, a szavatosság meg egyenlő a nullával, hiszen a tiszta játékidő vicc, a netes móddal meg kevesen fognak élni egy ilyen minőségű alkotás esetében. Igazság szerint maximum ennyit tudok elmondani erről a remekműről. Teljesen felesleges volt megjelentetni, mert abszolút nem felel meg az elvárásoknak. Megvásárlását nem ajánlom senkinek, hiszen a két célplatform esetében minimális az eltérés. Elég kellemetlen, hogy az újévet ilyen félórás szutykokkal kell kezdeni (lásd még Fight Club), de hát úgy látszik, egyelőre várni kell a jobb programokra.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Biztos azt érezték az Eidos-nál, hogy a nagy karácsonyi bevétel-tortából nekik is jár valami – ha más nem, legalább a tejszínhab. Körülnézték a piacon, van-e valami fejlesztés, amit decemberre be lehet fejezni. Ezt találták. „Párezer dollárt ez is behoz" – gondolhatták...

CRASH 'N' BURN

EIDOS / CLIMAX

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

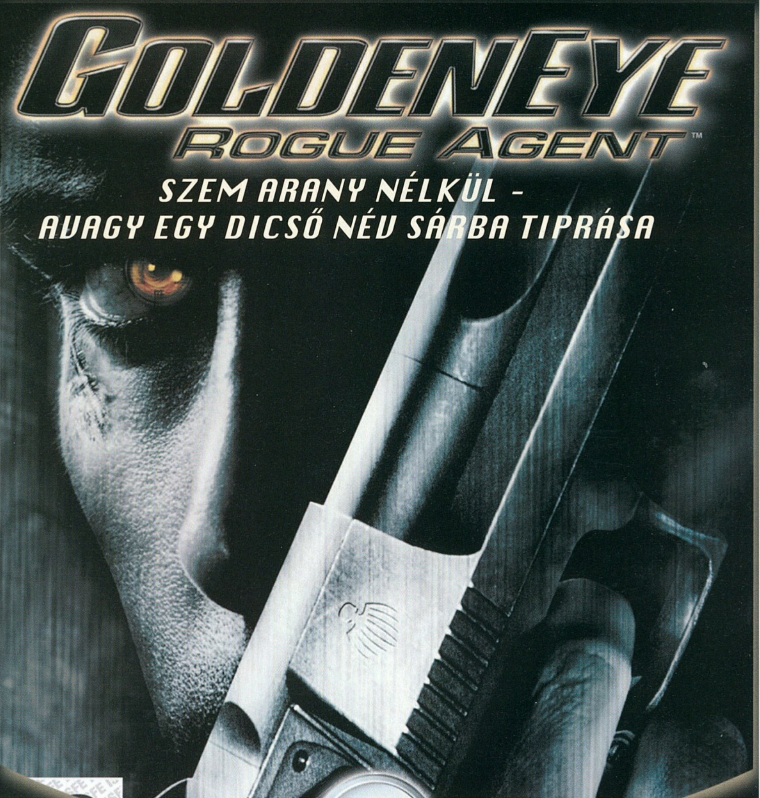
PS2	1 Játékos, online (1-16) memóriakártya 8mb (118KB) analóg irányító (dual shock) headset
XBOX	1 Játékos, xbox live (1-16) 10 blokk, dd 5.1

✔ versenyezni azért lehet vele
× iszonyatosan rövid, csúnyácska, értelmetlen

XBOX PS2
4.5 pont

GoldenEye Rogue Agent

SZEM ARANY NÉLKÜL – AVAGY EGY DICSŐ NÉV SÁRBA TIPRÁSA



1. FEJEZET: BEVEZETÉS, AVAGY BEMELEGÍTÉS

Hogy is kezdte a Veres Miki a múlt havi számban a Sonic cikket? „Előre is elnézést mindenkitől! Ez a teszt nem lesz, nem lehet olyan, mint a többi!"

Én mondjuk nem fogok senkitől elnézést kérni, sőt az sem érdekel, akinek nem tetszik a képem, a stílusom, vagy épp az írásaim, de ez a cikk sem lehet olyan, és nem is lesz olyan, mint egy hagyományos teszt. Több is lesz annál és kevesebb is, hiszen nem csak a játékkal akarok benne foglalkozni – mivel bőven sok a neki szánt két oldal – hanem azzal a fogalomzavarral is, amiben ti gamerek sokan, sajnos nagyon sokan éltek; főleg a *jó játékok* fogalmáról beszélek most. Reagálni fogok egy-két dologra, csak, hogy felborzoljam már rögtön az év elején az idegeiteket, és legfőképp egy kis betekintést nyerhettek abba, hogy honnan is jövök én: „Csipi a Császár", és milyen hajtóerők mozgatnak a mai napig is.

Amikor meghallottam, hogy az egyik legnagyobb konzolos FPS-nek, és az egyik legnagyobb kedvencemnek elkészítik a folytatását (egy olyan játékról van szó, ami egyszeri és megismételhetetlen, és aminek folytatást csak a játék és az előd megerőszakolása révén tudok elképzelni) igencsak elborzadtam. Tudtam jól: a Goldeneye-nak nem tudnak, *nem lehetséges* egy épkézláb folytatást összedobni – ezt még a RARE sem vállalná be.

Nevetségesnek tartom, hogy egy ilyen profitorientált, übermulti cég akarja annak a játéknak a folytatását elkészíteni, ami a maga idejében mérföldkőnek számított, és úgy hozzávetőlegesen három-négy évvel előzte meg a korát – és itt most nem csak a konzolos FPS-ekről beszélek, hanem bizony a PC-s piacnak is rendesen odavert akkoriban. Ja, és nem dupla rétegű DVD-n, hanem egy 64 Megás kazettán!

2. FEJEZET: A TAPASZTALAT

Azt tudnotok kell rólam, hogy a kezeim között nap mint nap tucatszám mennek át a játékok. Én vagyok az az ember vazzeg, aki ugyanúgy kipróbálja a Zusar Vasart, a Rent-a Hero-t, mint a Full Metal Alchemistet, a Narutto Narutimetto Hero-t, a Boku Wai Chiisai-t szintúgy, mint a SpongeBobot, vagy Rumble Roses-t. Mindegyik játék ott köt ki végül a gépeimben, ha nem is fél órára, akkor csak tíz percre, de én vagyok az, aki mindent kipróbálok, mindent, és nem azért, mert mindennel szeretek játszani, vagy mert minden érdekel, hanem hogy tisztában legyek azzal, melyik játék milyen, mennyit ér, mennyire ütős, vagy sz*r.

Éppen ezért, hogy egy játékot bekategorizáljak, nekem nincs szükségem durva reklámokra, okos magazinokra, vagy béna táblázatokra. Én kipróbálok mindent, és a saját érzékszerveimmel tapasztalom meg, hogy melyik játék rossz és melyik jó. És ez megy már nálam jó tíz éve, szóval én nem abból szerzem a tapasztalataimat, mint sok okostojás, aki a nap huszonnégy órájában a neten lóg, és azt is számon tartja, hogy melyik fejlesztőcsapattól kit rúgtak ki, vagy hogy épp a Square-Enix részvények hány ponton zártak, és mindezt tudja yenben, dollárban és fontban is. Egyszerűen olyan tapasztalattal és tudásanyaggal (nem lexikálissal) rendelkezem, hogy akár már egy screenshot alapján meg tudom állapítani egy játékról, hogy jó vagy rossz – bár bevallom, én sem vagyok tévedhetetlen. Egyszóval tudom mik voltak a jó játékok, mik most a jó játékok, és ezt most ne csak egy géptípusra értsétek, hanem globálisan minden platformra. Nekem nem derogált 23 rongyot kiperkálni egy Banjo 2-ért a megjelenés hetében, és nekem nem azért van PS2-öm vagy Dreamcastjaim, mert arra lehet warezolni.

Tudjátok néha eszembe jut, és eléggé felkúrja az agyam egy-egy olyan hozzászólás, mint például, hogy miért kerül 15000 Ft-ba a GTA San Andreas? Hát miért vazzeg? Azért, mert játszol vele tisztán 100 órát, de tökéletesen végigjátszani meg soha nem fogod, annyi minden van benne. Oszd már el okos gyerek: óránként 150 forintra jön ki az önfeledt szórakozásod! Magyarázd már el, mit kapsz ennyiért egy olyan világban, ahol 500 forintot kérnek 2 perc dodzsemért, vagy ha valamelyik bevásárlóközpontban beleültetem a srácomat egy helikopterbe az is rögtön egy kiló, azt tart kb. 1 percig, már ha nem nyeli el rögtön a pénzedet. Egyszerű a képlet: kihagysz két mozit meg egy mekit, és megvan a lóvé a GTA-ra, vagy menj be három szombatot melózni, hordjál újságot.

Ha jól végiggondolom, rajtam kívül itt az újságnál egyedül a Martinnak van csak olyan tudása és rálátása erre az egész konzolosdira mint nekem, és ez most nem nagyképűség. Én nem azért az X ezer forintért vagyok itt a Konzolnál, amit kapunk a tesztelésért, nem az egyetem mellett kell valami kis zsebpénz kannás borra, és én nem gondolom magamról, hogy azért, mert általánosban nyertem néhány fogalmazási versenyt, és mert otthon megvan az idegen kifejezések és szavak kézi szótára, már egyből tesztelő lehetek és értek a játékokhoz. Nem. Én azért vagyok itt, mert az életem tortájának egy igen nagy szelete a konzolos játékok, és mindig is az lesz. Nem szerelem ez, hanem valami más, de éppoly bonyolult és megfoghatatlan.

Éppen ezért én tudom, hogy mi a jó játék – és az eredeti Goldeneye egy nagyon jó játék, mind a mai napig!





3. FEJEZET: A GYÖKEREK

Nem tudom, hogy emlékeztek-e arra a bevezetőre, amit a Martin firkantott nemrég, ahol arról mesélt, hogy két évig csak Street Fighterezett, vagy arra, hogy japánban Antaru beszámolójában a koleszban a vizsgák előtt milyen állapotok uralkodnak.

Jó, ha tudjátok, és a fejetekbe vésitek, hogy ehhez nem kell japánban menni, ez majdnem egy évtizede létezik kis hazánkban is. Emlékszem, hogy '97-98 és '99 kilenc első felében nem csináltunk mást, csak játszottunk (persze azelőtt és azután is, de akkor tetőzött nálunk ez az szenvedély). De nem suli után, vagy meló után, vagy délután (he-he), vagy hétvégén, hanem *éjjel-nappal*. Abban az irtó szerencsés helyzetben voltunk, hogy lóvéra nem volt gond, mindenki jó helyre született (még akkor is, ha ez most csípi a szemeteket és a *szemeteket*). Átalakítottuk az egyik garázsunkat (thanx to my father): kifestettük, lekentük az alját műanyaggal, feldobtunk a fali konzolokra négy TV-t, beállítottunk két fotelt, egy szétült kanapét, egy régi hűtőt, egy villanyrezsót, meg egy villanyradiátort, ami majdnem lecsavarta a villanyórát, *és egész nap játszottunk a haverokkal.* Volt egy központi mag (Dark) CJ, Böndő, Tigi, és én, akik állandóan ott voltunk lent, csak fürdeni és átöltözni jártunk fel a lakásokba, és valahogy mindig csapódtak hozzánk az emberek. Átjöttek a Kovács Béláék (milyen egy hülye név nem, he-he), Dezső a „Daddy" (mindig egy tripla adag rántott sajttal érkezett, hozzá egy veszett nagy halom sült krumplival, az illatát a mai napig is az orromban érzem ;). Vagy a Doopa, aki 50 tojásból csinált rántottát









egy eszméletlen nagy, ipari használatra készült serpenyőben, és ha beburkoltuk és elfogyott a csuma, akkor rendeltünk egy pizzát, és azt tömtük a fejükbe. Ott aztán nagyon keményen mentek a fikázások, a marások, a kóstolgatás, szívattuk egymást és a gépeinket rendesen: a mai időkben az 576 Konzol hasábjain még egy gyengébb savazást sem merek ide leírni az ott elhangzottakból, mert rögtön elveszítenénk az olvasóink felét, amilyen sértődékeny, mimózalelkű, humortalan, mulya alakok a mostani fiatalok közül hihetetlenül sokan – gyerekek, tudni kéne mi az, amit komolyan kell venni és mi az, amit nem! Csak ehhez egy kicsit magasabb szintre kéne kapaszkodnotok, és fel kéne fogni a poénokat is.

Visszagondolva el sem hiszem, hogy mi ment ott, napi huszonnégy órán át. Éjt nappallá téve játszottunk; volt hogy három gépen ment az FF7, de ha meguntuk, előkaptuk a Mortal 3-at, a Daytona USA-t, a Mario 64-et, vagy bármit, akármit, mert megvolt minden. Napokig linkeltünk a C&C-vel, vagy négyen nyomtuk két gépen a TOCA 2-őt, a Forma 1 '96-ot. Elképesztően fanatikusok voltunk. Nem is tudom, hogy voltak-e még Magyarországon olyanok, akik rajtunk kívül tudták, hogyan kell átverni a gépet és EGY Doommal vagy EGY Final Doommal linkelni! Resident, Tomb Raider, Gran Turismo – nem tudtuk a fejünket hova kapkodni vazzeg! Minden annyira új volt, és mi mindenre nyitottak voltunk. Az egy nagyon meleg időszak volt, FF7-ben például Mo.-on vazzeg először én jöttem rá, hogyan lehet leverni a Ruby-t három figurával! Nagyon kemény dolgok történtek ott, ennek a négy-öt embernek az élete ott és akkor majdnem meg is feneklett, de szerencsére azért valamilyen szinten mindenki tovább tudott lépni.

És az az igazság, hogy ilyen scene-eket, bandákat, társaságokat ma is össze tudnátok ti is hozni! Persze nem ilyen brutálisan fanatikust, de lenne rá lehetőségetek, hogy csináljatok valami hasonlót, ha akarnátok. De nem akarjátok, és nem is fogtok, mert defektes, irigy lett a játékos társadalom magja, mindenki otthon kuksol egyedül, és attól jön izgalomba, ha aláverhet, beszólhat a másiknak: *ahelyett, hogy a játékok összehoznák az embereket, inkább elidegenítik egymástól őket – de ez nem a játékok hibája, hanem a tiétek!*

4. FEJEZET:A GOLDENEYE, MINT ÉRZÉS

De visszatérve a múltra: az egyik legtöbbet futó játék nálunk a Goldeneye volt, akár egy pléjerben akár multiban. (Egészen a Perfket Darkig az volt a sláger, de hát a PD-t nehéz überelni, hiszen a világ legjobb konzolos FPS-e.

> **MARTIN BELESZÓL!**
>
> Komoly vagy fiam! Liquid is meglepett egy erős cikkel, a Hónap témájával, és most te is nagyot írtál, pedig senki nem beszélt össze senkivel. Azt hiszem ezért, az ilyen írásoktól olyan az 576 Konzol, amilyen. Én azonban mégis elnézést kérek azoktól az olvasóktól, akik a különböző netes fórumokban a pofánkba szokták vágni: „nem vagyunk kíváncsiak a tesztelők sztorijaira". Ennyinek bele kell férni, kedves *fikageneráció*! ;)

Egyszer majd megmutatom neked is Martin. Átjössz, amikor mindketten ráérünk egy teljes napot, benyomom neked a 129-es projektoros TV-mre, és megmutatom ennek a játéknak az igazi mélységeit és szépségeit, hogy miért császár a cucc!) A lényeg, hogy FPS-ben, legyen szó akár konzolokról vagy PC-ról, nagyon ott vagyok. Én voltam az az ember, aki nemcsak a nagy neveket nyomta le, de még a Crazy Ivant, a Disruptort, a Tenkát, a Hexent, vagy az Exhumeded is addig tolta, amíg rá nem unt. De legfőképp a Goldeneye-t imádtam, majdnem két évig folyamatosan pörgött nálunk, egyszerűen lenyűgözött minket. Az a baj, hogy ezt leírni nem nagyon lehet olyan emberkéknek, akiknek rálátásuk és fogalmuk sincs a N64-ről, vagy épp a saját konzoljukon kívül megjelenő játékokról. Mindegy, higgyétek el (vagy ne), hogy a Goldeneye, persze az eredeti, egy hihetetlen, eszméletlen jó, majdnem tökéletes játék volt. A fegyverek, a hangulat, a pályák, a hangulat, a feladatok, a hangulat, a multiplayer, a hangulat, a grafika, a hangulat, a hangok, a hangulat, az irányítás, a hangulat, a nehézségi fokozatok, a hangulat, az időre behozató kegyetlenül kiszámított cheatek, a hangulat, a bonusz pályák, a hangulat, a 64 emberes kód, mind-mind *tökéletes* volt.

És akkor el is érkeztünk ahhoz a ponthoz, ahol ezek a sztorik, ez a néhány bekezdés, ezek az érzések, a játékhoz kapcsolódó meg annyi emlék, szívatás, győzelem, kudarc, röhögés, szemétkedés kapcsolódik a cikk alanyához, azaz ahol a régi Goldeneye kapcsolódik az újhoz.

5. FEJEZET: A ROGUE AGENT MINT JÁTÉK

Valahogy már a tesztelés előtt sem állt rá a pofám, hogy a **Rogue Agent**et Goldeneye-nak hívjam, utána pedig végképp elment tőle a kedvem, úgyhogy maradjunk csak a Rogue Agent megnevezésnél, már ami játékot illeti. A történetre istenigazából nem is nagyon szeretnék kitérni, annyira fáradt, erőltetett, összecsapott és igénytelen. A lényeg a lényegben, hogy a készítők fogták a leghíresebb James Bond film negatív főszereplőit, úgy mint, Dr. No-t, Goldfingert, Oddjobot, vagy épp az eredeti Goldeneye női főbanyáját, Xenia Onatoppot, és betették egy nagy üstbe. Megkeverték, majd ami kijött belőle, azt elnevezték a „történetnek", majd összetákoltak hozzá néhány irdatlan gyenge minőségű, kisfelbontású, pixeles átvezető videó-jelenetet, ami a történetvonalat hívatott továbbgördíteni. Mivel ezeket a videókat még elnyomni sem lehet, akiket részletesebben is érdekel a dolog, azok tegyék „on"-ra a feliratozást, és szenvedjék végig őket. (Amitől végképp a kardomba dőltem, az Xenia Onatopp szerepeltetése volt, hiszen a nő egyszer már ugye meghalt az eredeti Goldeneye-ban, a dzsungeles pályán, majd itt a Rogue Agentben szinten meghal, csak most egy víztároló gátjáról zuhan alá – mikor ezt megláttam majdnem elsírtam magam kínomban, ezt vajon miét kellett?)

Túl sok lehetőség nem adatik meg nekünk a főmenüben, hiszen van a Campaign, ami az egy pléjert takarja, a Split Screen a többjátékos-módot jelenti, illetve a beállítások és az extrák. Én mindenképp ajánlom a fel- / lenézés invertre való átállítását – én legalábbis ehhez vagyok hozzászokva –, illetve az analóg karok érzékenységének majdnem maximumra felcsavarását, mert alapban elég lassan fordul és nézelődik a figuránk. Aki akarja, az bekapcsolhatja az automatacélzást is, bár ezzel azt a kevés maradék játékélményt is elveszítjük, amit a tömegével özönlő ellenfelek likvidálása okozhat, hiszen ebben az esetben még csak be sem kell céloznunk az ellenfeleinket: elég, ha csak úgy nagyjából feléjük lövünk, a gép már a figurákat körülvevő láthatatlan aura, vagy energiamező eltrafálását is találatnak számítja.

Az irányítás egyébként semmi különösebb újdonságot nem tartalmaz. A két analóg karral mászkálsz, illetve nézelődsz, a különböző akciógombokkal tölthetsz újra, guggolhatsz le, használhatsz néhány kisebb horderejű ketyerét, vagy aktiválhatsz paneleket, kapcsolókat. Lehet gránátot dobálni, közelharcba keveredve puskatussal vagy egyéb kisebb kaliberű fegyverekkel lecsapdosni a túl közel merészkedő ellenfeleinket. Két dolgot kell külön megemlíteni: az egyik, ahogy a felszedhető fegyverek számát kettőre korlátozták a készítők, és ezt is oly béna módon oldották meg, hogy az egyiket a jobb kezünkkel vehetjük fel (X), a másikat pedig a bal kezünkkel (Négyzet). Elég gáz ez a megoldás, főleg ha azt vesszük, hogy a jóval kevesebb memóriával készült Goldeneye-ban egy cheat segítségével akár harminc különbözőféle fegyvert is birtokolhattunk egyszerre! De például, ha egy cumósabb eszközt kívánunk használni, mondjuk egy rakétavetőt, az rögtön mindkét kezünket lefoglalja, ergo, ha hirtelen belép elénk közvetlen közel egy figura, meg vagyunk lőve, hiszen vagy magunkkal együtt a halálba rakétázzuk csórit, vagy rohanunk vissza egy fél pályát valamelyik otthagyott gépfegyverért. Persze lehet összehozni egy-két normálisabb kombinációt, mint mondjuk a Magnum + RCP, de úgy istenigazából a játékban található fegyvereknek sem a minősége, sem pedig a mennyisége nem üti meg azt a szintet, amit elvártam a cucctól, a fantáziátlan neveikről nem is szólva. Rakétavető, kis-nagy pisztoly, a szokásos amerikai gépfegyverek, gránátok, szóval semmi extrával nem kápráztat el minket a játék, mint mondjuk annak idején a Perfekt Dark, ahol több mint ötvenféle fegyvert kaptunk kézhez, mindegyiket elsődleges és másodlagos funkcióval ellátva!

Az ellenfeleink pályától függően hol festett arcú japán yakuza és triád tagok lesznek, hol pedig a Dr. No vagy Goldfinger kommandósai, katonái, őrségei, de lesznek majd izmosabb fegyverrel felszerelkezett golyóálló mellényes elite figurák is, akiket jóval nehezebb leszedni, mint a sima társaikat, illetve onnan is megismerhetjük őket, hogy a gép külön kiírja nekünk a srácok neveit is. Sajnos azonban hiába jobb és erősebb gép a PS2, mint az N64, mégsem tudták azt a színvonalat hozni az ellenfelek viselkedésében, mozgásában, ami méltó lenne az előd hírnevére. Elképesztően béna oldalazó mozgást végző, néhány fázist betanult figurák az ellenfeleink, az egyetlen pozitívum, hogy egynémely katona fedezékeket használ, és mint más sok PC-s FPS esetben csak a fegyverét dugja ki a barikád mögül, és úgy próbál meg minket vaktában eltalálni. Hol van ez a Goldeneye, és a PD full kiszámíthatatlanul viselkedő, intelligens ellenfeleihez képest, akik a találttól függően sérültek, estek össze, görnyedtek meg? Sehol! Röhejes, hogy egy 64 bites gépben meg tudtak oldani olyan dolgokat, mint a ruhákat átvérző sebesülések, a sántító ellenfelek, vagy ha épp tökön lőttük őket, összegörnyedve markolászták hímivarszervüket, a falra fröccsenő és nagy tócsákban összegyűlő vérről már nem is beszélve. Itt a vérnek még csak nyomát sem látjuk, gondolom a cenzorok miatt nem akartak semmi kompromittálót beletenni a játékban az EA-s fiúk. Ami viszont még ennél is idegesítőbb, azaz ellenfelek elporladása! Mert OK, N64-en még nem állt rendelkezésünkre annyi memória, hogy a hullák ott maradjanak a földön, de legalább ott sem rögtön tűntek el, hanem mondjuk amikor elfordultunk. A Rogue Agentben viszont amint eltalálod a fickót, még össze sem esett, már áttetszővé is válik, és még földet sem érnek, amikor már el is tűntek. Nagyon gázos!

Egy pléjerben, ha jól számoltam nyolc különböző helyszínen tehetünk vendéglátást. Ezek egy része ismerős lesz a régi Bond filmekből, például a víz alatti „POLIPKA", vagy az a terem, ahol egykoron majdnem kettélézerezték Conery-t. A másik részük viszont vadonatúj, eleddig soha nem látott helyszín, esetleg a régi Goldeneye-ból lopott pályák továbbfejlesztett változatai (gondolok itt például a nagy gátas részre). Sajnos azonban a pályák nagy része mindenféle ötletet nélkülöző, állandóan ismétlődő szakaszokból felépülő szint. Lemész a gáton az alagsorban, a folyosó végén feljössz, majd egy újabb alagsori folyosón alábuksz, ami kiköpött mása ez előzőnek, hogy csak egy példával szemléltessem. De van egy olyan helyszín is, ahol háztetőkről háztetőre kell egy speciális szerkezettel átcsúszni, és ezekből az egyforma háztetőből van vagy huszonöt darab. De van olyan pálya is, ami nem szól másról, mint liftből ki-liftbe be. A kedvenceim meg azok a részek, ahol a beomlott-berobbantott pályaszakaszok valami megfoghatatlan módon pont úgy szakadnak be, hogy az így kialakult szűk folyosók valahogy pont oda visznek minket, ahová egyébként is mennünk kellene. Épületes – ez az, amikor elfogynak az ötletek. Gyengék a pályák és kész, a mentés pedig igen bénán van megoldva, mivel újrakezdeni csak egy-egy pályacsoportot tudunk, külön pályát nem. Ráadásul a lövöldözésen kívül szinte soha nincs semmi feladatunk. Sehol egy lézeres óra, egy mágneses óra, egy kódkártya, egy feltörni való számítógép, civilek, akik továbbsegítenek minket bizonyos feladatoknál, társaink fedezése, riasztóberendezések és a biztonsági kamerák kicselezése. Semmi ilyesmi, egyszerűen csak mész előre és lősz: akár egy Time Crisis játékban, csak itt most a figuránk nem automatikusan halad előre a pályákon, hanem mi irányítjuk. Az egész játéknak tehát full árkád utánérzése van, a Goldeneye-hoz pedig az égvilágon semmi köze. Ennek a játéknak éppúgy lehetne a neve Halo, Killzone, Maximum Force, Time Crisis, vagy épp Crazy Ivan is, mivel azokhoz sincs semmi kapcsolódási pontja.

Miről nem írtam még? Ott van például a multiplayer, ami szintén csak nyomorult mása a Goldeneye tökéletesen megtervezett, négyes osztott képernyős küzdelmeinek. (Egy évig nyomtuk egy lövés a halál + sima pisztoly kombinációban az eredeti Goldeneye-t.) Ennek ellenére volt képük a készítőknek beletenni a Rogue Agentbe az utolsó antennás pályát a Goldeneye-ból, és persze az egyiptomi részt sem hagyhatták ki. Csak épp meg kéne nézni, hogy anno az aztékos pályán milyen brutális minőségű és szépségű, 3D-s faragások és minták díszítették a falakat, az itt látható béna textúra hieroglifákkal ellentétben. Ég és föld a kettő! Így a vége felé megemlíteném, hogy a játék előrehaladtával négyféle speciális tulajdonságra is szert tehetünk: az egyikkel mágneses védőpajzsot húzhatunk magunk köré, a másiktól röntgenlátásunk lesz, a harmadikkal meg, akárcsak a Jedik a Star Wars Epizód 1-ben a droidikákat, úgy lökhetjük arrébb egyfajta speciális mágneses mező segítségével az ellenfeleket. A negyedikkel, az utolsóval pedig tönkretehetjük ellenfeleink fegyvereit, illetve fémkapcsolókat, hidakat aktiválhatunk. Lényege igazán egyiknek sincs, de ha már benne van a játékban, gondolom, leírom.

6. FEJEZET: NEM INDEN ARANYSZEM, AMI FÉNYLIK



Nos igen, ezért igazán kár volt beszerezni és megvásárolni a Goldeneye licenceket. A Rogue Agent egy teljesen középszerű, unalmas ötlettelen FPS, aminek vajmi kevés köze van a méltán sikeres és közkedvelt elődjéhez. Gyatra pályatervezés, gyenge ellenfelek, butuska mesterséges intelligencia, hiányos fegyverarzenál, röhejes multiplayer, rengeteg programozási hiba. Logikátlan, ügyetlen történetvezetés, ismétlődő pályaszakaszok, innen-onnan összelopkodott ötletek, igénytelen átvezető videók, árkád játékmenet... mit kell még felsorolnom, hogy elhiggyétek, a játék, úgy ahogy van, pocsék? Persze egymagában még talán megállná a helyét középszinten, de úgy, hogy kívülről-belülről ismerem az elődjét, igencsak megbukott nálam, sőt, még az össze James Bondos játék közül is a leggyengébb eresztés.

Jobb lenne, ha az EA maradna az igényes sportjáték sorozatok fejlesztgetésénél, és nem szeretne minden tortából egy szeletet a magáénak tudni. Na csöcs!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

EA

PS2, XBOX, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

PS2	1-4 Játékos, online (1-8), 16:9 memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock) dpl II, multi tap, headset
XBOX	1-4 Játékos, xbox live, (1-8) system link, 16:9, dd 5.1,

✓ nem túl hosszú
× egy tökéletes játékot járat le a nevével

XBOX PS2

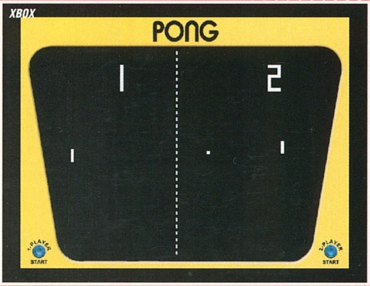
5 pont

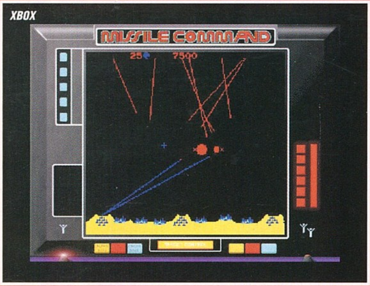
MI VOLT ELŐBB: A TYÚK VAGY AZ ATARI?

ATARI Anthology

Újabb hónap, újabb retro videojáték gyűjtemény. Ezúttal viszont valami egészen különlegessel leptek meg minket az ATARI-s srácok, ami persze nem feltétlenül jelent jót, vagy használhatót, ám az **ATARI Anthology** által talán sok mai tizenéves kissrác is betekintést nyerhet abba, hogyan honnan is indult el ez az egész videojáték biznisz, mik voltak azok a gamek, amik jó tizenöt-húsz évvel ezelőtt megőrjítették a fiatalokat. Na, persze senki ne várjon GTA minőségű produktumokat, de még az ehhez képest bombasztikus NES grafikát is felejtsük el gyorsan: amit ezen a DVD-n találunk az valóban az *őskorszak*, a maga puritán egyszerűségével és nagyszerűségével. Ez a válogatás ugyanis egybegyűjtötte a leghíresebb és legkedveltebb ATARI játékok otthoni 2600-as, illetve játéktermi árkád verziót. Olyan méltán elhíresült játékokat csomagoltak egybe, amik idősebbek még jelent teszt írójánál is, aki pedig már nem épp mai gyerek.

Érdekes dolog ez a nosztalgia is, hiszen egynémely játék elindításakor olyan, eddig tudat alatt hordozott emlékek törtek a felszínre, amikről azt hihetné az ember, hogy már nem is léteznek. Látom magamat kívülről filmszerűen, valamikor nyolcvanöt tájékán, a már meg nem tudom mondani milyen komcsi vállalat üdülőjének éttermében, ahogy egy szál fürdőgatyában, teljes izgalomban az árkád gép előtt lábujjhegyen pipiskedve, őrült módjára gyűröm a joysticket, és próbálom leszedni a felém záporozó aszteroidákat. Hát igen, akkor még nem volt más dolgunk, problémánk, csak hogy együnk, aludjunk, játsszunk, és mindig időben leüljünk a TV elé a vasárnapi gyalogkakukkra. Kár, hogy ezek az idők olyan gyorsan véget érnek, és hogy annyira keveset fogunk fel belőlük épp ésszel, hogy aztán szinte semmire nem emlékszünk belőle.





A játék menürendszere igencsak dizájnos, és eléggé szimbolikus is. Kategóriák szerint vannak csoportosítva a játékok, és ezek a csoportok alkotnak egy-egy csillagképet a nagy-nagy ATARI univerzumban. Jópofa, hogy ezek a csillagképek mindig igazodnak a játékok stílusához, példának okáért a logikai agytevékenységre serkentő cuccok egy emberi agyra hajazó csillagképben összpontosultak, de hogy mondjak még példákat: a játéktermi játékok egy árkád gépet próbálnak meg körvonalazni, a versenyjátékok egy Formula 1-es versenyautót, az ádvencsörök pedig egy kardot alkotnak, és így tovább. Minden csillagrendszernek latin neve is van! Ha kategórián belül kiválasztunk egy játékot, a képernyő tovább úszik, és egy újabb menüben találjuk magunkat, hol a kiválasztott játék, mint egy csillag (ez ám a szimbolizmus) tündököl középen, és a körülötte pályán keringő égitestek jelentik a különféle opciókat és játékmódokat (választhatunk ugyanis az eredeti, vagy épp dupla sebességű, esetleg időre menő játékot, és a többi).

Szerencsére ebből a válogatásból sem hiányoznak a Bonus Materials-ok, vagyis rengeteg extra kapott helyet a DVD-n. Ezeket külön a főmenüből is elérhetjük a Négyzet lenyomásával, de lehetőségünk van minden játéknál külön-külön is megnézni a hozzá kapcsolódó dokumentumokat. Ez egy olyan válogatás egyébként, ahol a legtöbb játék szinte használhatatlan, igazi játékra 2005-ben teljességgel alkalmatlan, úgyhogy ez volt az első olyan retro gyűjtemény, ahol több időt töltöttem el a dokumentációk átolvasásával, és a bescannelt képek nézegetésével, mint magukkal a játékokkal. Felüdítő élményvolt látni egy eredeti ATARI 2600-as gépkönyvet, vagy épp a DVD-n szereplő összes játék leírását, kézikönyvét, a cartridge-ok fotóit. Külön élvezet volt végignézni a „Videojáték Ipar Atyjával", azaz Nolan Bushnell-lel rögzített majd 40 perces interjút, illetve az olyan relikviák, mint a különféle Atari logók, flyerek, club kártyák és speciális gyűjthető felvarrók sem hagyják hidegen a vérbeli játékosokat és gyűjtőket. Ezen kívül találunk még egy rövid áttekintést is az ATARI-ról, mint fogalomról, és a retro játékok és konzolok mostani trendi térhódításáról is.

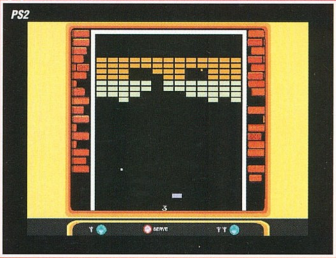
A játékok kilenc nagy csoportra vannak osztva, úgy mint: sportjátékok, kaszinójátékok, úrhajós játékok, agyjátékok, játéktermi játékok, játéktermi játékok otthoni verzió, és így tovább. Összesen majdnem száz game található a gyűjteményben, de sajnos jelen esetben ez most nem fog hetekig tartó szórakozást biztosítani. Hiába vannak ugyanis olyan videojáték mérföldkövek a DVD-n, mint az Asteroids, a Swordquest, az Air-Sea Battle, a Centipende, a Missile Command, a Warlords, a Battlezone, a Super Football (istenem, ha ezt most össze kellene hasonlítani a Madden NFL 2005-tel), a Pong, a Street Racer, a Star Raider, ha a mai világban, mai szemmel, mai tudással nem tudsz leülni eléjük és játszani velük, annyira primitívnek tűnnek, hiába nyomtad csak ezeket ötévesen.

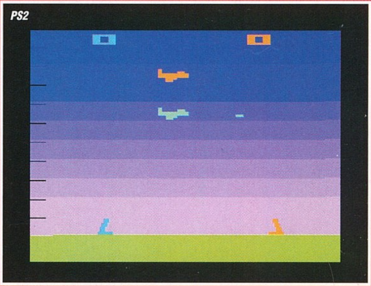
Szinte minden játék néhány pixel, egyszínű fekete hátterek, néhány mozgó objektum, annyira snassznak tűnik az egész, annyira távolinak, annyira elfelejtetted már ezt az érzést, hogy én már nem tudtam igazán belebonyolódni az ATARI Anthology-ba. Jó volt látni ezeket a játékokat ismét, visszajöttek az emlékek, de nem visz rá a lélek, hogy ezeket a stuffokat nyomjam újból, ezen már túlléptünk, mint ahogy sok mindenen az életben. Pedig igényes a válogatás, sokszínű, sokrétű, sok játékkal, sokféle stílusban, sokféle lehetőséggel, de ez nem Midway Arcade Treasures 2, ahol még szívesen leülök Mortal Kombatozni, ez nem C64, ahol még mindig be tudom csavarni szögletből a labdát a 7-11 Soccerben.

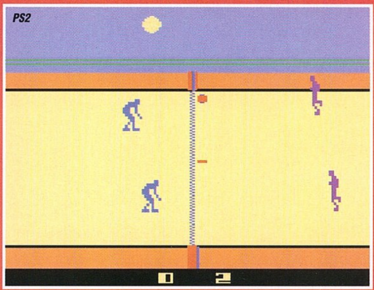
Olyan ez a válogatás, hogy jobb nézni, mintsem játszani vele, mint ahogy huszonöt éves fejjel nem építesz már homokvárat, hogy aztán eláraszd vízzel, inkább csak nézed, ahogy a fiad teszi ezt. Jó, hogy van ez a dolog, de mindenki, aki bevállalja, számítson arra, hogy olyan ez mint, egy „Making of... DVD": játszani igazán tartalmasan, hosszú órákig nem fogsz tudni vele, viszont beteszed otthon, és adott ideig elmerülhetsz egy másik korban, egy másik világban, és sok hasznos és érdekes információt kaphatsz arról, milyen gyors is volt a technikai fejlődés az elmúlt huszonöt évben.

(A két verzió között egyébként lényegi különbség nincs. Ja, és időközben a barátnőm rátalált egy régi nagy kedvencére is, a neve most nem jut eszemben, de az a játék az, amiben egy libikókával kell elkapni a figurákat, és átdobálni őket a túloldalra – na, ezzel egész sokáig eljátszadozott, úgyhogy lehet, hogy mégsem reménytelen annyira a cucc, esetleg még te is találhatsz rajta személyes kedvencet!)

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu







MARTIN BELESZÓL!

Belegondoltam, hogy van nekem is vagy tíz 2600-asom, meg több mint száz kazettám, de vagy két éve nem vettem elő egyiket sem... Micsoda hülye egy világ van...

ATARI ANTHOLOGY

ATARI

PS2, XBOX

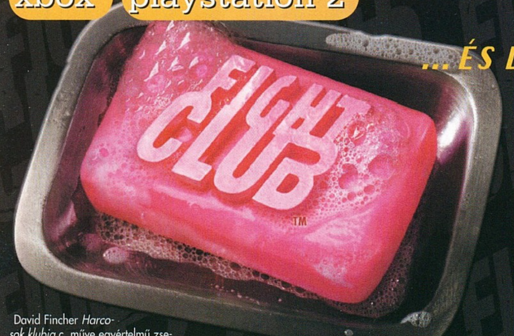
grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

PS2	1-4 Játékos, multi tap memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos

✔ olyan ez, mint egy régi, elfeledett szerető: néha szívesen előveszi az ember a róla készült home videókat
× de sok évvel később már nem szívesen esne neki

XBOX PS2

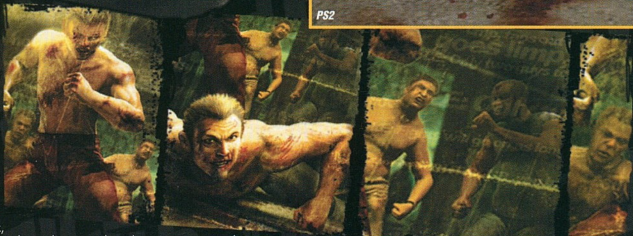
4 pont



... ÉS LÉSZEN KÁOASZ A VILÁGBAN...



David Fincher *Harcosok klubja* c. műve egyértelmű zsenialitásról tesz tanúbizonyságot, ahogy mondjuk a Hetedik is. Vélhetőleg nem én vagyok az egyetlen, aki többször is végignézte a filmet, és a bemutatása óta sem unta meg azt. A történet, a megvalósítás, a színészek… egyaránt igényes lett minden. A siker nem is maradt el. A skizofrén főhős teremtette szabályok szerint létező Fight Club milliók szívét rabolta el. Éppen ezért talán nem is volt olyan meglepő a hír, miszerint készül a remekmű játékos változata. Az már más kérdés, hogy nem nagyon tudtam elképzelni, vajon milyen formában fogják adaptálni ezt a meglehetősen egyedi sztorit. Mivel verekedős programról szóltak a hírmorzsák, félő volt: csak egy szimpla bunyót kapunk majd a tökéletesen kidolgozott virtuális verzió helyett.



„AZ ELSŐ SZABÁLY: NEM BESZÉLHETSZ A HARCOSOK KLUBJÁRÓL!"

Hát, én most mégis fogok. A korong behelyezése után egy összevágott videót tekinthetünk meg, ami egyaránt tartalmaz in-game és CG jeleneteket. (Közben Fred Durst dühöng a mikrofonjába.) A látvány egyelőre semmi különös, de ez még bőven változhat a későbbiek folyamán. Mivel annyira nem rázott meg a bevezető, inkább elnyomtam azt, és nekiestem a főmenünek. Az opciók és a mozi mellett csak két érdekesebb pont van. Az egyik a tagok részére fenntartott orvosi szoba, ahol adatainkat nézhetjük át, illetve itt gyógyíthatjuk magunkat, amennyiben a küzdelmek alatt valami komolyabb sérülésünk lesz. A másik pedig maga a játék, ahol van árkád, egymás elleni, történetes, túlélő, gyakorló, és netes lehetőség. Utóbbinál ketten küzdhetünk meg egymással, de igaz ez a szimpla egymás elleni változatra is. Hiszen közismert a szabály: egyszerre csak ketten bunyózhatunk.

Mivel a többi csak körítés, érdemes egyből betámadni a történetes verziót. Alkotunk magunknak egy karaktert, azután választunk a küzdő technikák közül, végül pedig beleássuk magunkat a komoly mélységekbe nyúló mesébe. A karakter megalkotása egyébként a bőrszín, testalkat, hajszín, tetoválások megválasztásából áll. Nem lesz túl nehéz dolgotok, mivel mindegyiknél elég csekély a választék. Nos… ha készen vagytok, jöhet az első megmérettetés.

„A NYOLCADIK, UTOLSÓ SZABÁLY: HA MOST VAGY ITT ELŐSZÖR, HARCOLNOD KELL!"

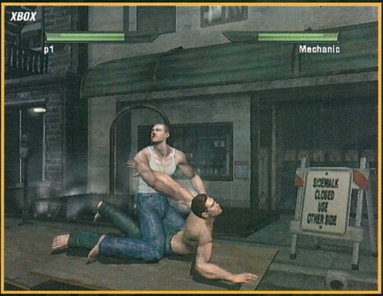
És én harcoltam. Mint megfékezhetetlen fenevad, aki a megérezte a vérszagot. Levertem első ellenfelemet, majd rövid sztorizgatás után nekiálltam a következő eldádázásának. Ez így ment egy jó darabig, mígnem eljutottam a program végéig. Közben lassan kiderült, mi is történik. Egy friss tag voltam Tyler csapatában. Azután kivívtam magamnak az elismerést, és mialatt az alapítót kerestem szerte a világban, egyre magasabbra küzdöttem magam a ranglistán. Kábé ennyi. A feladat? Lezúzni mindenkit, akit kitesznek velünk szembe. Van két ütés, két rúgás, védekezés. Pár kombináció, átdobás, megragadásból támadás… végül pedig csonttörés. Amennyiben elfogyott az életerő: kampec dolores. Ahogy valaki elkezd gyengülni, kevésbé tud összpontosítani a védekezésre, ráadásul törés esetén még a sebesült végtagja is használhatatlan állapotba kerül. Ez egy érdekes ötlet szerintem, bár tulajdonképpen az X-es Tao Feng már ezt is tartalmazta. A szereplők között ott van rengeteg ismerős arc… a csöcsös Bob, Irvin, Tyler, vagy például Angel Face (aki a filmben elég szépen ki lett dekorálva, és egyből nem volt olyan „angyali"). Választék tehát van… legalábbis elsőre úgy tűnhet.

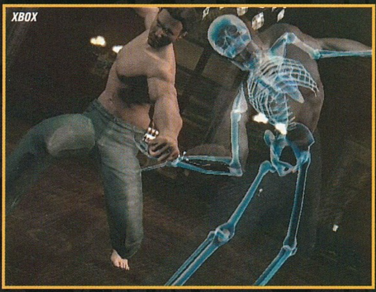
„BÖJTI ÖKÖLBE SZORÍTOTT KEZE VAGYOK..."

…hiszen a remek ötletből lett egy teljesen középkategóriás bunyós anyag. Sem jobb, sem rosszabb a nagy átlagnál. De nézzük meg részletesen a jellemzőit. A grafika elég szépnek mondható, bár bőven rendelkezik hibákkal is. Az árnyékok nagyon gyengék, és ugyan a szereplők többnyire felismerhetők arcvonásaikról, azért a grafikusok munkája ebből a szempontból sem mondható tökéletesnek. Tyler csak nyomaiban hasonlít néhai önmagára, de nem ő az egyetlen, aki így járt. A mozgás egyébként egész jó, ráadásul a töréseknél látható kis bejátszások nagyban fokozzák a hangulatot. Láthatjuk egy a normáltól eltérő kameraállásból az ütés bevitelét, majd röntgenképszerű formában megtekinthetjük a törés pontos fizikáját is. Ez az egyik legnagyobb pozitívum, amit tapasztaltam a végigjátszás során. A játszhatósággal nincs igazi baj… a kezelés egyszerű, az ellenfeleket szenvedés nélkül le lehet verni. Bár utóbbiak kapcsán el lehet mondani azt is, hogy nem túl intelligensek, így ha nagyon meg vagyunk szorongatva, csak az ütésgombot kell folyamatosan nyomkodni, és már nyertünk is. A szavatosság viszont sajnos *borzalmas*. Csekélyke fél órás küzdelem után (első alkalommal, a játékkal kapcsolatban totális kezdőként) már meg is tekinthettem a stáblistát. Szerintem gáz. Elsőre illene legalább egy óráig szenvednem, amíg kiismerem a küzdelem rejtelmeit, és belejövök a bunyókba az egyre nehezedő ellenfelekkel szemben. Tegyük még ehhez hozzá azt is, hogy összesen tizenöt választható karakter van. (A megnyitható extra fazonokkal együtt természetesen.) A verekedésben tapasztalható lehetőségek száma szintén csekély. Így talán már érthető, miért is borzalmas a szavatosság. A zenéket olyan előadók szolgálják, mint mondjuk a Dust Brothers, a Limp Bizkit, vagy a Korn… de emellett sem sikerült egy épkézláb soundtrack összeállítása. Az említett sztároknak ezeknél sokkal jobb dalaik is vannak. Hang terén is vannak problémák. Nem sokan adták nevüket a programhoz. Bob ugyan most is Meat Loaf hangjával szólal meg, de például Tylernek köze sincs Brad Pitthez. Sajnos. Hangulat? Amennyiben mindezen pozitívumokat, negatívumokat összeadjuk, könnyen megkaphatjuk az eredményt. A művelet segítségével a következőkkel leszünk tisztában. Kaptunk egy tipikus verekedős anyagot, ami próbálja meglovagolni egy híres film sikerét. Azonban közelébe sem került az említett alkotásnak. Kevés lehetőség vár benne, a megvalósítás (grafika, hangok, játszhatóság) sem a legjobb, szinte csak a cím az, ami idézi Fincher klasszikusát. Az egész játék ott vérzik el, hogy ráerőltették a címet és a hangsúlyt az ezzel kapcsolatos nevekre, karakterekre, valamint a lényeget a törésekre helyezték. A nagy egészből aztán meg nem lett semmi. Nem mondhatni, hogy jobbra számítottam. Sőt… talán rosszabbra voltam felkészülve. Mindenesetre óvva intek mindenkit attól, hogy a *címből kiindulva* megvásárolja a lemezt valamelyik gépre… hiszen a végeredmény mindegyik platformra egyformán igaz.

(Most már csak két kérdésemre válaszolhatna valaki: 1. Mi a fenét keres a játékban Raymond, Lou, vagy Stern (Fred Durst mondjuk beleillik az extra kategóriába)? 2. „Egy etikai kérdés. Amikor elhaladok majd a fejlesztők mellett… a seggemet, vagy a nemi szervemet nyomjam hozzájuk?". Hát ennyi.)

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Martin síró szeme vagyok. Hát nem lett volna jobb egy komoly „adventure" Fight Club játék levesbe pisiléssel, szélvédő betöréssel, robbantással, bajkeveréssel, káoszbrigáddal, és persze jó kis bunyókkal? A kérdés költői – *természetesen* jobb lett volna…

FIGHT CLUB

VIVENDI UNIVERSAL / GENUINE GAMES

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb (68KB) analóg irányító (dual shock) online
XBOX	1-2 Játékos, system link, 8 blokk, xbox live

✔ maga a bunyó nem rossz, a törés pedig ötletes
× teljesen középszerű, ráadásul iszonyatosan rövid is

XBOX PS2

4 pont

SZELLEM A KAGYLÓBAN



Amikor *Masamune Shirow* a '90-es évek első felében megalkotta Ghost in the Shell című mangáját, még talán maga sem sejtette, mit hozott létre. A nagyközönség sem kapta fel igazán a fejét erre a futurisztikus és igazán megrázó történetre. De hát miért is tette volna, amikor Japánban mindennap megjelenik vagy száz képregény? Volt azonban egy ember, Mamoru Oshii, akit olyannyira megfogott a sztori, hogy úgy döntött, vászonra viszi azt.

Az eredmény? Minden kétséget kizárólag a japán filmművészet egyik legkiemelkedőbb anime alkotása.

Az 1995-ben megjelent Ghost in the Shell 100%-os esszenciáját nyújtotta annak, hogy mitől lesz igazán jó egy japán rajzfilm. A siker ugyanis nemcsak a mély és felkavaró történet miatt volt indokolt, hanem a megkapó képi világ, és a gyönyörű muzsika miatt is. Itt most ugyan ismertethetném a történet alapjait, de nem teszem. Méghozzá azért nem, mert vannak olyan alkotások, melyekről egyszerűen lehetetlen jól írni. A GitS is ilyen: nem írni vagy beszélni kell róla, hanem megnézni. Legyen annyi elég, hogy a történet egyfajta filozófiai elmélyedés arról, mit is jelent embernek lenni, mi az a morális és erkölcsi vonal, ami után azt mondhatjuk egy intelligens lényre – legyen az akár egy gép is –, hogy ember. És nem a szó biológiai, hanem értelmi-érzelmi részéről. Kérdéseket kapunk, és a legszörnyűbb, hogy nincsenek válaszok. Vagy ha vannak is oly elborzasztóak, hogy az agyunk automatikusan lezár, és nem engedi velünk kimondatni őket.

Számomra nem túl szimpatikus, ám mégis divatos dolog egy animációs film sikerét a Hollywoodra gyakorolt hatásában mérni. Ha ezt nézzük, akkor a eredmény fokozhatatlan, szerintem elég egy címet megemlítenem, ami bizonyosan nem jöhetett volna létre a Ghost in the Shell nélkül. Ez pedig nem más, mint a Mátrix. Még felsorolni sok lenne, mennyi mindent átvettek az amerikaiak a GitS-ből. De ne is romboljuk tovább a film renoméját buta amerikai hasonlatokkal, hisz a GitS sokkal több a Mátrixnál, sőt megkockáztatom, *akármelyik nyugati alkotásnál is.*

Érdekes dolog egyébként, hogy időközben elékészült a folytatás is, GitS: Innocence címmel, melyet tavaly mutattak be Cannes-ban, a híres-neves filmfesztiválon. Sajnos ezt még nem láttam, de a kritika szerint nagyon jó lett. Maga a rendező, amikor a filmet vetítették megkért mindenkit, hogy ne a szövegre figyeljenek (feliratosan ment a film), hanem a képekre és a helyszínekre, mert abból sokkal több mindent megérthetnek a mondanivalóból. Egyébként nem esélytelen, hogy DVD-n hozzánk is eljusson, bár inkább nem álltatok senkit, jobb pesszimistának maradni – jóllehet mióta az első rész lement az MTV-n, én már semmin nem lepődök meg. További részletek találtok a GitS-ről az 51-es számunk Cool-Túra rovatában.

STAND ALONE COMPLEX

Nem meglepő, hogy a sikert kihasználva több játék is megjelent, mely megpróbálta feldolgozni a témát. Emlékszem már PS1-re is jött egy GitS játék, ám átütő sikert nem hozott. Lehet, hogy elhamarkodott a kijelentés, de félek, hogy a most PS2-re megjelent **GitS: Stand Alone Complex** sem fog. Van ugyanis egy óriási probléma az ilyen feldolgozásokkal. Nevezetesen, hogy a készítők egyszerűségre törekszenek, azaz a lehető legnagyobb tömegigényeket kielégíthető akciójátékot programoznak. Ezzel azonban az a baj, hogy a GitS nem az őrölt lövöldözésekről és a vértől csöpögő akcióról szól. Van ugyan a rajzfilmben is vér, és igen, van akció is, de ha valaki szerint ez játssza benne a főszerepet, akkor az nem értette meg az igazi mondanivalót. Ha egy programozó cég ilyen stuffot készít, az nem tesz mást, mint lehámozza a GitS-ről a lényeget. Persze lehetne olyan játékot is írni, mely igazán méltó marad a rajzfilm hangulatához, de ehhez még nem elég érett a mai videojáték piac. Gondolkodjatok csak el rajta, hogy az egy szem MGS sorozaton és néhány japán RPG-n (pld. Xenosaga) kívül, miért nem készülnek igazán elgondolkodtató és mély alkotások, mint az irodalomban vagy a filmvilágban? A válasz persze nagyon prózai, akik elgondolkodnak rajta, hamar rájöhetnek.

Mindezeket csak azért tartottam fontosnak elmondani, hogy megértsétek, annak ellenére, hogy egy egészen remek akciójáték a GitS: SAC, mennyi mindent ki lehetett volna még hozni a témából. Sebaj, majd talán egyszer, most azonban térjünk rá a lényegre.

Először határoljuk be hol játszódik a SAC, a GitS univerzumban. Nos, a sztori előzménye az első GitS-nek és nagyjából arról szól, hogyan is alapozta meg hírnevét a híres-hírhedt Kilences Szekció. Ebből ugye mindjárt következik, hogy az ismert főhősök közül szinte valamennyi fontosabb feltűnik. A központi szerepet természetesen a film főhősnője, Motoko Kusanagi játssza. Az Ügynökség küldetéseit kell végrehajtani, melyek nagy része természetesen a rendszert védik a külső fenyegetettségtől. Maga a sztori nem lenne rossz, ám sajnos csak pehelysúlyú kategóriába tartozik, meg sem közelíti az eredeti alkotás színvonalát.



INDULÁS

A főmenü tartalma nem érdemel különösebb figyelmet, csak a szokásos dolgokat találjuk. Mondjuk az irányítás megtanulása végett nem árt, ha végigmegyünk a gyakorláson (Training). Érdekesség, hogy találunk multiplayer módot, ahol akár négyen is lehet egymás ellen küzdeni. Nem rossz dolog, még ha nem kimondottan ezért készült a játék. Ha készen állunk a New Game-mel indíthatunk.

Főhősnőnket külső szemszögből irányítjuk, a kamera mindig követ minket. Annak örültem, hogy végre normális kamarakezelő rutint írtak egy ilyen 3D-s programhoz. Igen ritkán fordult elő, hogy az operatőr miatt haltam volna meg.

A pályaválasztásnál feltűnhet, hogy igen sok szintet lehet behozni, melyek mindegyike több-kisebb alszintre oszlik. A pályák igen változatos képet mutatnak, ám küldetésekkel nem voltam megelégedve. Rendkívül óvodás színvonalon mozognak a feladatok. A legtöbb szinte csak abból áll, hogy el kell jutni A pontból B pontba, majd C és D pontba, esetleg vissza A pontba. Az elején még ez nem túl zavaró, ám később kissé monotonná teszi az anyagot. A kijelölt célok megtalálása sem túl nehéz, mert mindig jelölve vannak, még a távolsággal együtt is a képernyőn.

Nekem nem tetszett, hogy a pályákon nem lehet menteni, helyette checkpointos rendszer van, azaz egy-egy megoldott feladat után ment egyet a program, majd halálozásnál mindig oda kerülünk vissza. Itt az a probléma, hogy emiatt nincs valódi memóriakártyás mentés, így kénytelenek vagyunk az egész pályát megoldani, minden egyes alszinttel egyetemben, hogy befejezetnek nyilvánítsunk egy szintet. Ez később az összetettebb és nehezebb pályáknál rendkívül bosszantó lesz.

Ha már szóban kerültek a pályák, ejtsünk pár szót az ellenfelekről is. A pályákon kószáló katonák nem a legintelligensebb fajtából kerültek ki, képességeik kimerülnek abban, hogy meghallják a lövéseket, de komplexebb dolgokra már nem alkalmasak, így ne is várjunk tőlük MGS-es magasságokat. Viszont azt érdemes megjegyezni, hogy bizonyos ellenfelek feje felett láthatunk majd egy szürke háromszöget. Ezeket érdemes azonnal kiiktatni, majd megvizsgálni a holttestüket, mert fontos információkhoz juthatunk a pályán elhelyezkedő többi katonáról – sárga háromszög fogja őket jelölni ezután.

A pályák többségéről elmondható, hogy még az egyszerű missziók ellenére is élvezetes rajtuk játszani. Mindegyiknek megvan a maga hangulata, még a szivatósabb részek ellenére is.



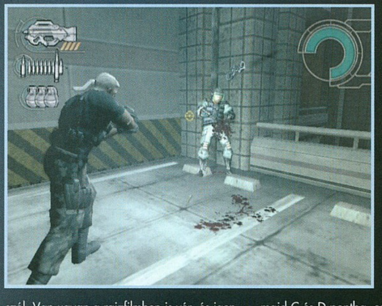


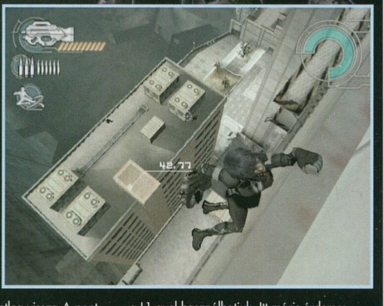
KEZELÉS

Érdemes pár szót szólni a kezelésről is, mivel nem túl egyszerű, igaz hamar megtanulható. Persze adódik egy-két kritikus észrevételem is ezzel kapcsolatban.

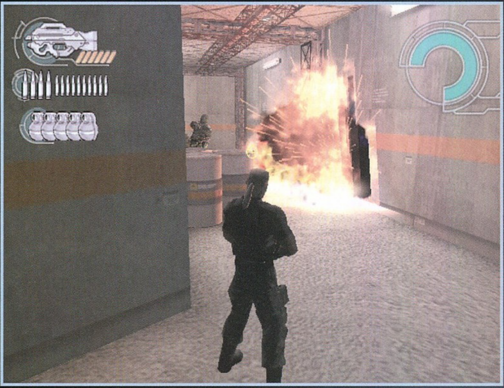
A jobb oldali analóg karral mozoghatunk, míg a bal oldalival a kamerát állíthatjuk. Mikor ellenféllel találkozunk, akkor fegyverünket a L1-gyel használhatjuk. Itt máris érdemes megállni egy percre. Harci eszközeink két kategóriára oszlanak, méghozzá az elsődleges és a másodlagos fegyverekre. Az elsődlegesek között találjuk a különféle lőfegyvereket (shotgun, gépágyúk, stb.), míg a másodlagosak fegyvereink például a puszta öklünk és lábunk (verekedni is lehet ugyanis), illetve kés, gránát, elektromos gránát, stb. A másodlagos fegyvereket az L2-vel lehet használni. Az elsődleges fegyverekből összesen kettő lehet nálunk, váltani köztük a Háromszöggel lehet, míg a másodlagosak között a Négyzettel szelektálhatunk. Fegyvert tölteni, illetve felvenni a Körrel tudunk.

Ami a mozgást illeti, ugrani az R2-vel lehet. Fontos megemlíteni, hogy a falak mellett, ha ugrás után újra R2-t nyomunk, akkor egyre magasabbra szökellhetünk, elrugaszkodva az oldalsó falakról, ezt sokszor kell használni,

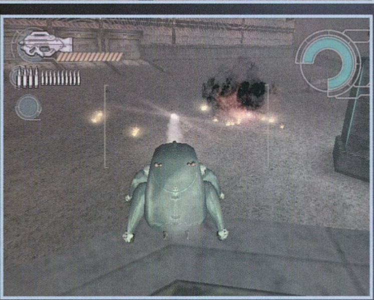


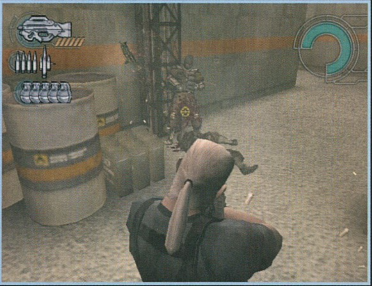


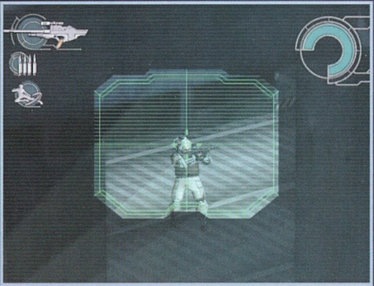












úgyhogy gyakoroljátok az elején. A magaslatok szélein az R1-gyel lehet megkapaszkodni, de létrákra is ezzel a gombbal tudunk felmászni. Vigyázni kell azonban az R1-gyel, mert alapállapotban ezzel hátraszaltózhatunk, ami egy-két helyen halálos is lehet.

Dolgokat megvizsgálni az X-szel lehet, míg a menübe a Starttal léphetünk.

Sajnos a játék kezelése nem egészen tökéletes, főleg az ugrással voltam elégedetlen. Túlságosan kiszámíthatatlan, hogy hova fogunk megérkezni, ami sokszor végzetesnek bizonyulhat. Ha fölidegesít minket a játék még abbahagyni sem lehet, a már említett mentési malőr miatt.

Előjönnek aztán nevetséges dolgok is. Az egyik ilyen a játék elején a pálya, ahol mesterlövészek vadásznak ránk. Az egy dolog, hogy nem lehet őket leszedni, de sajnos olyan helyeken is le tudnak minket lőni, ahol ez fizikai képtelenség lenne. Kedvenc ilyen helyem volt, amikor a mesterlövész elől az általa elfoglalt őrtorony alá álltam be, ám a lézerirányzék oda is követett, majd megölt. Biztos maga **alá** lőtt… Vagy, hogy egy újabb bakit említsek, ugyanezen a helyen egy ráccsal elzárt épülethez kellett volna eljutni. A rács legvége a tenger mellett végződött, ugyanis egy dokkban vagyunk ezen a pályán. Nevetséges volt látni, hogy megy a kerítés, egészen a vízig, majd ott megszűnik és a kerítés túloldalán a part mentén már nem folytatódik. Ugyanis így akár egy 3 éves gyerek is át tudna lendülni – nem, hogy egy szuper kiborg – a túloldalra, és nem kéne percekig a továbbjutást keresgélni. Ha mást nem, hát a vízbe ugorva át lehetne úszni, de hát erre hősnőnk nem képes, mert a programozók elfelejtették felruházni ezzel a képességgel, a tengerrel történő fizikai kapcsolat egyenlő az azonnali halállal. Ez azért röhejes, mert a filmben Motoko kedvenc hobbija a búvárkodás volt… Azt is szerettem, hogy ha magasról esünk le, akkor elhalálozunk. Ez nemcsak filmmel ellenkezik, de a játék elejével is, mivel az úgy indul, hogy egy helikopterről ugrunk le, vagy 100 méter magasról és persze karcolás nélkül érkezünk. Ugyan apróságok ezek a figyelmetlenségek, de mégis hűen tükrözik néhány programozó hozzáállását a témához.

Az audio terén nincsenek nagy bajok. A zenék jól illeszkednek az (akciós) hangulathoz és a szinkron is eltalált. Csak az nem tetszett, hogy olykor a lehető legrosszabb helyeken is kapunk szöveges üzeneteket, mint például ugrálós részek közepén.

POZITÍV ÉS NEGATÍVUMOK

Összességében elégedett voltam az anyaggal, tényleg kielégíti az akciójáték rajongók elvárásait. Van az egészben egy kis MDK-s jelleg, persze humor nélkül, bár ha nagyon hasonlítani kell, akkor a Syphon Filtert hoznám fel. Tetszettek a fegyverek és kellemesek voltak a pályák is, ráadásul a kihívás is van benne bőven. A grafika is színvonalas, bár itt már van néhány probléma. Kilehetett volna többet is hozni a gépből. A grafika stílusa megpróbált hű maradni a film kissé szürke tónusú világához. Ezt talán egy kicsit túlzásba is vitték az alkotók. Az apróságokra is odafigyelhettek volna. Miért nem látszanak például a golyónyomok a falakon? Én egy kicsit változatosabb szebb helyszíneket is el tudtam volna képzelni.

A végső konzekvenciát levonva, a hibák ellenére is elégedett voltam az anyaggal, legalábbis mint egy akciójátékkal, **nem** mint Ghost in the Shell alkotással. Valahogy sikerült elérni, hogy mindig visszamásszon a DVD a gépbe, még a legbosszantóbb hibák ellenére is. Az akciójátékok kedvelői, akik buknak a Syphon Filter típusú anyagokra bátran megszerezhetik, nem hiszem, hogy csalódhatnak benne.

Aki viszont az anime megható és megrázó hangulatára vágyik, nem pedig az akcióra, az azonban kerülje el, mert csalódni fog.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Komolyan elgondolkodtam azon Miki szavai után, hogyan lehetne a Ghost in the Shell film eszmei mondanivalóját játékba ültetni…? Eeeeee… üüüüüü… hát nem jöttem rá. Maradt a csihipuhi.



GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

BANDAI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

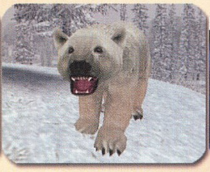
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos, multi tap
memóriakártya 8mb (255KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kellemes hangulatú, jó akciójáték
× sok-sok apró hibával

7 pont

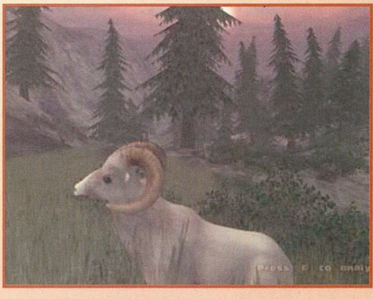
IRÁNY A TERMÉSZET!

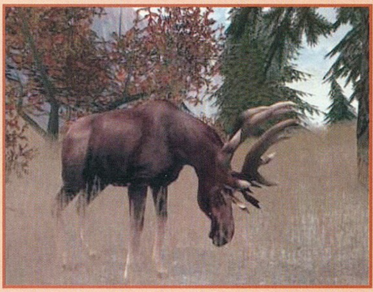







Kiskoromtól kezdve, legalább 10 éven át biológus szerettem volna lenni. Édesanyám minden létező határozót, lexikont, sorozatot, és egyéb megjelent – több, mint 100 – könyvet megvásárolt nekem, én pedig hosszú évekig csak bújtam őket. Még a budira is mindig magammal vittem valami olvasnivalót. Nagyobb füzetekbe gyűjtöttem adatokat különféle állatcsoportokról, ezrével rajzolgattam őket, gyakorlatilag az állatvilág megszállottjává váltam. Ezek után biztosan el tudjátok képzelni, hogy milyen jó érzéssel töltött el a **Cabela's Big Game Hunter 2005 Adventures** gyönyörű élővilága. Persze tudom, hogy nem szép dolog ez a vadászósdi, de azt hiszem a korábbi Cabela cikkemben már bőven kifejtettem a véleményemet az állatkínzásról. Nagy örömömre CSAK pozitív visszajelzéseket kaptam, ezek szerint nem csak én szeretem ennyire az állatokat. Szerencsére ez csupán játék, és szerintem nem csak a vadászatról szól. Annyit már előre elárulok, hogy a jelenlegi verzió sokkal tartalmasabb lett minden eddigi FPS/TPS Cabela játéknál.






KARRIER MÓD

Mivel a játék felépítése nem sokat változott az előző rész óta (olvassátok el a 76. Konzolban), ezért én rögtön rá is térnék az izgalmas karrier módra. Miután kreáltunk magunknak egy saját egyéni vadászt, egy kunyhónál (Lodge) találjuk magunkat, ahol először is meg kell szereznünk a vadászengedélyeinket (Tags) az állatokra. Olvassuk el a vadászszabályzatot is, amiből – többek között – kiderül, hogy csak 8-tól 18 óráig szabad vadászni. Kint mindig kalibráljuk be a fegyverünket a Sighting Booth-nál, gyakorolhatunk a céllövő terepen, majd a zöld nyílnál menjünk a következő helyszínre. Minden helyszínen kapunk egy elsődleges feladatot pl. hogy egy konkrét fajt kell lelőnünk, de a legtöbb pályán vannak miniküldetések is, ezek a másodlagos feladatok, pl. egy sebzett vadat kell megtalálni, vagy egy eltévedt turistán kell segíteni. Egyes pályákon bajnokságokat is hirdetnek, amelyekre a Camp Area-nál lehet jelentkezni délig, majd este 6-ig tartanak. Itt konkrét fegyverekkel és kikötésekkel vadászhatunk. A bajnokságokon más vadászok is rohangálnak fel-alá a pályán. Rögtön be is céloztam az egyik búráját, de a játék automatikusan blokkolta a fegyvert. (A San Andreas-ban már nem élne a pali.) A bajnokságok megnyeréséért cserébe új fegyvereket kapunk. Néha tartanak agyaggalambos lövészbajnokságot is. Néhány pályán egy sárga nyíl jelöli egy-egy magánbirtok bejáratát. Ide nem léphetünk be, kivéve ha maga a tulaj hív minket, pl. hogy lőjük le a birtokán császkáló farkasokat. A másodlagos feladatok nem kötelezőek, de a következő vadászkunyhóhoz csak akkor léphetünk tovább, ha minden elsődleges feladatot elvégeztünk. Ott megint meg kell szerezni az aktuális vadászengedélyeket, és így tovább...

A játék közel valós időben játszódik (10-szer gyorsabban telik az idő), és ennek megfelelően vannak napszakok, és változó időjárás is. Ha ránk esteledik, az orrunkig is alig látunk. A tücskök persze ilyenkor zendítenek csak rá igazán. A Camp Area-ban lehet pihenni, vagy a vadászkunyhóban. A sérülések is a pihenés közben múlnak el. Sérülni akkor lehet, ha túl meredek hegyoldalról próbálnánk lejönni, vagy felborul velünk egy jármű (amit pénzért lehet bérelni a kunyhónál), vagy megtámad minket egy vad. Sérülten sajnos a kondink is romlik.

Csak arra az állatra lőhetünk, amelyre van vadászengedélyünk, illetve amik ki lettek jelölve a bajnokságokon, vagy egyéb mini feladatokban. Ha nem így cselekszünk, először figyelmeztetnek, majd pénzbírságot szabnak ki ránk. Mondjuk jellemző, akárcsak az életben, hogy a büntetés összege kisebb, mint egy trófeáért járó díj.

MARTIN BELESZÓL!

Olvastam 1-2 cikket a „nyugati tesztelők" tollából a játékkal kapcsolatban. Állítólag ebben a stuffban a cél 36 állatfajta levadászása, és ez elég unalmas feladat. 6-7 pont között adtak a programra. Szerintem ebben a játékban az a cél, hogy élvezd a virtuális természetet, és ehhez nulla darab állat levadászása mellett is van esélyed. Lúzerek.

NÉHÁNY SZÓ EGY-KÉT RAGADOZÓRÓL A JÁTÉKBAN

A menyétfélékhez tartozó rozsomák (wolverine) viszonylag kis termete (alig 80-90 cm) ellenére rendkívül veszélyes és erős. Szarvasokat, pumákat és medvéket is képes halálra sebezni. A puma/hegyi oroszlán/kaugár (cougar) szarvasokra is vadászik, de általában fél az embertől, sőt még a kutyák elől is felmászik a fára, ha azok megkergetik. A pumához hasonlóan, a vörös hiúz (bobcat), és a kanadai hiúz (lynx) sem tartoznak – még nagyobb, közel 1.5 méteres termetük ellenére sem – az igazi nagymacskák közé (oroszlán, tigris, leopárd/párduc, jaguár). Lényegi eltérés nincsen a két észak-amerikai hiúzfaj között, csupán fülük, farkuk, és bundájuk alapján különböztethetőek meg egymástól. A vörös hiúz nem kerüli az embert, és például a házimacskákkal is kialakíthat szorosabb kapcsolatot. A vadnyugati regényekben leírtakkal ellentétben a prérifarkas/coyote (coyote) egyáltalán nem egy vérengző fenevad, sőt, fogságban kedves és ragaszkodó. Egyáltalán nem válogatós, bármit elfogyaszt, akár még makkokat is! A grizzly medvét (grizzly bear) szürkés végű szőrszálairól nevezték el. Elegendő erővel rendelkezik ahhoz, hogy leüssön egy jávorszarvast is, de legtöbbször apróbb halakkal, állatkákkal, és növényekkel táplálkozik. Hatalmas termete ellenére rövid távon olyan jól fut, mint egy ló. 800 kg-os testsúlyával általában a jegesmedvét (polar bear) tartják a legnagyobb medvefélének, de a nagyon ritka, ma már többnyire csak nemzeti parkokban élő barnamedveféle, a kodiak medve (kodiak brown bear), akár az 1.2 tonnás testsúlyt, és a 3 méteres testhosszt is meghaladhatja.

ÁLLAT- ÉS NÖVÉNYVILÁG

Hat féle tájon vadászhatunk: füves puszta, erdő, préri, mocsár, sziklás hegység, és tundra.

Igaz, földrajzi térkép szerint nem mutatják a pontos helyszíneket, de gyakorlatilag joggal mondhatom, hogy az egész kontinenst bejárjuk.

A grafika technikailag talán nem fejlődött sokat az előző részhez képest, de a terepobjektumok száma legalább a triplájára nőtt. Sűrű növényzetek, sűrű bozótos, és sűrű átláthatatlan erdők fogadnak minket telis-tele fákkal. Fantasztikus! A hegyek végre tényleg (több száz méteresnek tűnő) hegyek, veszélyes szakadékokkal és elvétve barlangokkal. Akadnak folyók, tavak, vízesések, egyszerűen csodálatos. Minden helyszínen a hozzátartozó élethű növény- és állatvilág vár. Itt már nem csak szálanként megrajzolt fűről van szó!

Egy dolog nem tetszett csupán: az Activision látszólag annyira erőteljesen élesre készíti a PS2-es horgászós és vadászós játékait, hogy a grafika egy RGB/S-Video kábel hiányában sajnos eléggé összemosódik.

Az állatok szépen néznek ki, és teljesen természetesen viselkednek. Mindegyiknek sajátos mozgása és hangja van. Általában elmenekülnek, de a sarokba szorított vad könnyen nekünk támadhat. Sok tucat ragadozóra, szarvasfélére, és egyéb patás növényevőre vadászhatunk: farkasfélék, medvefélék, hiúzok, puma, rozsomák, gímszarvas, dámszarvas, jávorszarvas, pézsmatulok, kos, zerge, bölény, antilop, stb., hogy csak néhányat említsek. És természetesen számos kisebb élőlénnyel is találkozhatunk, mint nyuszik, menyétek, sündisznók, vaddisznók, békák, stb.

A karrier mód kipörgetése 2-3 kényelmes hét, és ez csak az easy mód. A Quick Huntban később minden pálya elérhetővé válik, és a főmenüben számos gyors bajnokságot is megkezdhetünk.

Az egész játékban összesen 64(!) különböző pályán barangolhatunk, amelyek még mindig olyan nagyok, mint az előző részben, és akkor még nem is számoltam bele a kb. egy tucat magánbirtokos, és a 17 vadászkunyhós pályát. Tekintsétek egy hatalmas kalandnak.

Azt hiszem Martin is megtalálta végre az áhított kirándulós játékát. Végezetül szeretném elmesélni az egyik medvekalandomat.

MEDVEKALAND

Hardra állítottam a játékot (pl. így nem jelezték az állatok pozícióját), és csupán egy íjat vittem magammal. A cél egy hatalmas grizzly leterítése volt. Semmi másra nem számíthattam, csak a hallásomra (házimozi maxra), és a nyomolvasó képességemre. Hosszasan kóvályogtam az erdőben. Nem találtam semmi nyomot. Az egyik bozótosból előugrott egy nyuszi. Továbbmentem. Hallgattam a madarak csicsergését. Átkeltem a közeli kis patakon, majd a hegy lábához értem. Hoppá, egy hatalmas lábnyom! Egy órás nyomkövetés után végre mozgolódást láttam előttem. A szél felém fújt, így a medve nem érezhette a szagomat. Óvatosan közelebb lopóztam. De jaj, egy bokor zörgése elárult. Gyorsan kilőttem egy nyilat, de csak megsebesítettem. A grizzly először elvágtatott, majd baljós hörgésre figyeltem fel. Egyszer csak előpattant a fák mögül, és felém vágtatott. Próbáltam menekülni, de késő. Felágaskodott, majd megcsapott a mancsával. Megpróbáltam vánszorogva arrébb futni, de lesérültem. A medve úgy érezhette sarokba szorították, így újra támadásba lendült. Felhúztam az íjamat, és vártam, hogy előtör a bozótosból. Csak egy lövésem volt, nagyon izgultam. Jobbról támadt hörögve, villámgyorsan reagáltam, a grizzly pedig centikkel előttem vágódott el.

Próbáljátok ki ti is ezt a játékot, nagyon komoly!

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

CABELA'S BIG GAME HUNTER 2005 ADVENTURES

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: X

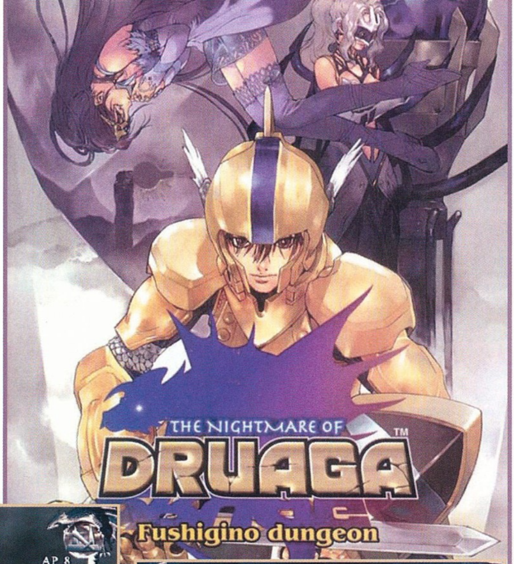
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (157KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ rendkívül tartalmas és élethű vadásszimulátor / környezettanulmány
× az átlagos játékosnak nehéz és tökölös

8.5 pont

LIDÉRCNYOMÁS BABILONBAN



Mindig is kedveltem az olyan programokat, melyeknek akár a legkisebb mértékben is volt némi történelmi alapja. Így aztán rendkívül izgatott lettem, mikor a **The Nightmare of Druga** című RPG története elindult. A játék ugyanis a mesés ókori Keletre visz el minket, egész pontosan Babilonba. Sajnos azonban nem egy „történelmi" RPG-ről van szó, mert igazából a földrajzi azonossággal és egy-két ismerősebb név felhasználásával, meg is szakad a valóság és a játék kapcsolata, mégis érdekes volt játszani egy olyan RPG-vel, melynek sztorija nem teljesen légből kapott, és több valós vagy mitológiai elem is felbukkan benne.

A cselekmény szerint régen a sumerok elfoglalták Babilon városát. A sumerok vezetője Druaga gonoszságával kivívta a babiloniak ellenszenvét. Ennek aztán az lett az eredménye, hogy a város uralkodója, Gilgames és egy fiatal paplány, Ki fellázadt ellene és legyőzte. Úgy tűnt, Babilonba visszatér a béke és a virágzás, olyannyira, hogy Gil és Kil már az esküvőjüket tervezték. Am a nász előtti napon egy titokzatos erő elrabolta Ki-t, a várost pedig szörnyek özönlik el. Gil a lány után indul, akit egy titokzatos labirintusrendszerbe hurcolt az ismeretlen erő.

A mi feladatunk tehát az lesz, hogy bejárva a hihetetlen hosszú labirintust megtaláljuk Ki-t, és legyőzzük az őt elrabló gonoszt, kinek kiléte, gondolom a játék címéből egyértelműen kikövetkeztethető. Mindebből talán sejthető, hogy az anyag a jól megszokott akció RPG kategóriába tartozik, mely stílus két legkiválóbb képviselője a Diablo illetve a Baldur's Gate. A játékmenet is a két nagy klasszikus példáját követi, azaz mászkálunk a szörnyektől hemzsegő labirintusokban, ahol a legfőbb cél elsőként egy kulcs megtalálása lesz, majd ezután a kijáratot jelentő ajtót kell meglelnünk. Több dolog is van azonban, ami miatt eltér ez a program a hagyományos akció RPG-ktől. Elég csak ránézni, rögtön látszik rajta, hogy japán gyártmány, ugyanis mangás jellegű grafika jellemzi az anyagot. A karakterek stílusa nekem a FFIV-et jutatta az eszembe, ott voltak ilyen vagy ehhez hasonló típusú karakterek. A főhős Gil a páncéljában kifejezetten emlékeztetett a FFIV főszereplőjére, Cecilre. Maga a helyszín, Babilon is egy japán RPG-t jutatott az eszembe.

De nemcsak a külalak miatt különbözik például a Diablotól a játék, hanem a harcok menete miatt is. A már megszokott folyamatos, divatosan szólva real-time akció helyett körönként megy a csata, de itt most ne a régi FF-ekből megszokott szisztémára gondoljatok, a harcok nem kerülnek új képernyőre. A labirintusok négyzetekre vannak felosztva, ezeken lépkedhetünk. Minden egyes mozgás vagy lépés, esetleg cselekedet egy körnek felel meg, mely során az ellenfelek is teszik a saját dolgukat, azaz többnyire támadnak minket. Ha tehát egy szörny kerül a közelünkbe, akkor egyszer mi támadhatunk rá, egyszer ő ránk, de ha mi mondjuk nem mozdulunk, akkor ő sem fog semmit tenni. Ez egyben kényelmessé, ám hosszú távon kissé unalmassá teszi a küzdelmeket. Én a készítők helyében elhagytam volna ezt a szisztémát, és megmaradtam volna a Diablo bevált tematikájánál.

Persze a játék nem csak labirintusok felderítéséből kulcs- valamint lánykeresésből áll, ez ugyanis véglegesen unalomba taszítaná az amúgy sem túlpörgetett anyagot. Ahogy azt már az ilyen stuffoktól megszokhattuk, a játék központi helyén, azaz Babilonban elvállalhatunk különféle kisebb-nagyobb küldetéseket (Questeket) is. Ezekért a feladatokért különféle jutalmakat lehet kapni, megoldásuk pedig nem túl nehéz, általában a labirintusokban kell valamit meglelni, vagy valakit megölni. Sokszor ezek a missziók kiegészíthetik a főtörténetet, máskor pótolhatatlan cuccokhoz juthatunk általuk. Hogy elvállalhassunk ilyet, le kell pakolnunk cuccainkat, erre van egy megfelelő hely a városban. Felszereléseket a labirintusokban is találhatunk, ám ezek legtöbbje kezdetben használhatatlan lesz. Hogy hadrendbe állítsuk őket, előbb a városban ki kell elemezni, hogy mire jók, aztán tudjuk csak használni ezeket. Így ha több cucc összegyűlt, érdemes vissza teleportálni a városba, és kicsit rendezni sorainkat. Babilon egyébként elég nagy méretű város, így több hasznos boltot találunk, érdemes már az elején jól bejárni. Ugyanúgy a labirintusok szintjeit is a lehető legalaposabban át kell kutatni, mert nagyon értékes dolgok lapulhatnak minden sarokban. Természetesen a küldetések előtt jó ha van nálunk néhány cucc, még akkor is ha új missziókat csak akkor vállalhatunk, ha mindent lepakoltunk. Mondjuk én ennek nem láttam különösebb értelmét, inkább csak nehezíti a játékot és ezzel feleslegesen idegesíti a játékost.

Összegezve a leírtakat az én véleményem a Druagáról nem túl pozitív. A harcot jóval pergőbbre kellett volna írni, mert ez így sajnos meglehetősen unalmas. Alig van motivációnk, mert hisz az unalmas labirintusok felderítése ugyan az elején még lehet jó szórakozás, de egy idő után hallatlanul monoton lesz. Semmi nem történik, sokszor órákon keresztül csak lépkedünk a négyzeteken, közben pedig ütlegeljük egyhangúan a szörnyeket. Ennél azért manapság már egy kicsit több kellene. A grafika ugyan viszonylag normális (bár nem egetverő), és a zenékkel sincs nagy gond (igaz szinkron nincs), ám ezek nem húzzák ki a bajból a programot. Az egyhangúsága miatt ugyanis ez csak egy nagyon szűk rétegnek szóló anyag, talán a türelmes játékosoknak való, illetve azoknak, akik kevésbé kritikus szemléletűek. Másnak én nem is tudnám ajánlani jó szívvel, mert manapság egy jó akció RPG-hez jóval többet kell nyújtania egy játéknak.

Veres Miki
veresmiki@576.hu









MARTIN BELESZÓL!

Ezt hívják úgy, hogy „RPG light", nem? ;)



THE NIGHTMARE OF DRAGUA

NAMCO

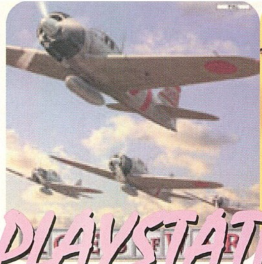
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (432KB)
analóg irányító (dual shock)

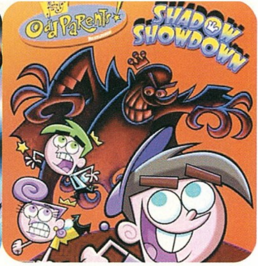
✔ a stílus szerelmesei talán bukni fognak rá
× monoton és túl egyszerű, türelem kell hozzá

5 pont









PLAYSTATION 2 LELTÁR

ACES OF WAR

A Háború ászai megtévesztő címe ellenére nem valami kártyajáték, hanem a legutóbbi világháború repülőgépeit meglovagoló mesterpilóták helyzetébe élhetjük bele magunkat – ami üdítő lehet egy Ace Combat után, ahol az orgazmust nyújtó grafikán élvezve nem sok dolgunk akad az elkerülő manőverek mellett, hanem csak figyelni a *„lock on"* jelzést, és eregetni a rakettyákat, bár a bombázás azért ott sem olyan könnyű. Itt viszont nincs radar – mármint fedélzeti tűzvezető –, de azért kapunk egy helyzet meghatározó kis kockát az ellenség helyzetével, és nekünk kell elvégezni azt a bizonyos korrekciót is, amit a modern gépek szimulátoraiban látunk, amikor egy kör jelzi a géppuskasorozatunk várható érkezési zónáját. Cserébe viszont nem akkora a gépek sebessége, így nem tudnak olyan hirtelen kifordulni a tűzvonalunkból, mint azt tennék a sugárhajtóművesek, így a légi manőverezésben kevésbé tapasztalt játékosok sem fogják eldobni a joyt, amikor az általuk üldözött gép hirtelen szemből tüzel rájuk, és fogalmuk sincs, hogy miért. Azért kapunk egy Tutorial módot a játékban,



ha gondunk lenne, és egymás ellen is harcolhatunk a haverunkkal, de érdekesek a missziók is, mivel nem csak a szövetségesek gépeit repülhetjük, hanem német oldalon is kavarhatunk eleget a 25 fő küldetésben. A kísérő gépek feladatait is meghatározhatjuk induláskor, pl. hogy bombázzák az elsődleges célokat, vagy minket védjenek. Nyomtam is pár küldetést, de a game nem könnyű, így nem árt szem előtt tartani olyan dolgokat, hogy bombázni zuhanásból illik, nagy magasságból és behúzott fékszárnyakkal, nem pedig alacsonyan repülve – mert ez a torpedóindítás módszere. A grafika eléggé közepes, elég sok hiányossággal (HE-111-esem csukott bombatér ajtóval bombázott, a tenger f*s, a tűz körlapokból áll, a városokban alig van 3D-s épület), de talán a játékmenet megér egy próbát, ha találsz véletlenül egy példányt belőle az utcán.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

5 pont

ADIBOO AND THE ENERGY THIEVES

A cím alapján gondolhatnánk a szomszédunkra is, aki rákötötte az elektromos hálózatát a miénkre és lopja az áramot, de sajnos még ennél is rosszabb a helyzet. Adiboo lehet, hogy aranyos, meg van rajongótábora mint rajzfilm, de hogy ebben a játékban mekkora debil, vacak és ronda megnyilvánulásokat szenvedhetünk el, az elég gáz. A Renderware címre csak szégyent hozó játékban már az intro is figyelemfelkeltően gagyi. Van ez a piros sapkás kölyök, aki mozgatni is képes a fülcsúcsait, meg egy dagadt darázsember, akik megnézik az energialopó gyárat, ahol fákat dolgoznak fel (biztos valami méregzöld környezetvédő szervezet van a sztori mögött, akik éppen az aktuális fákhoz láncolt állapotukban, unalmukban adták az ötleteket), majd el is kezdődhet a játék. Hát ez valami förtelem. Lehet, hogy ilyen a rajzfilm világ is, de attól még meg lehetett volna normálisan is csinálni a kedves, lelkes amatőr programozó és designer uraknak. Komolyan, mintha főiskolai házi feladatot látnánk, ami a „készítsünk játékot a téli szünet alatt" feladatra



született volna meg. Elnagyolt object modellezés, buta színek, béna animáció... Azért nyomtam pár küldetést, kötelező jelleggel, de csak hogy leírhassam, hogy az irányítás sem ér többet egy közepesnél. A falucskánkban reflexjátékot játszhattam egy távcsőnél, baglyot riogattam ébresztő órával, majd találkoztam egy pudlikutya formára nyírt kék birkával, aminek a hátán is lovagolhattam, láttam vakondot, ami magasra kipattogott a túrásából, mókust figyeltem meg, ami egy fán ficergett, találkoztam a fontos mellékszerepet betöltő talpas kutyával (lábak helyett egy kerek állvány kapott alulra), és valami barna, piros pöttyös képlékeny lénnyel, akiről valamelyik ismerősöm jutott az eszembe, de nem tudtam rájönni, hogy kire hasonlít az arca. A grafikai motor rángat, nuku kamera mozgatás, nulla motiváció 5 éves kor felett, ezzel azt hiszem el is mondtam mindent.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

3 pont

DUEL MASTERS

Gyűjtögetős harci kártyákból van elég sok féle, például a Magic: The Gathering, hogy a legismertebbet említsem, de itthon is volt vagy van valami hasonló kártyás őrület, varázslókkal meg egyebekkel. Én sajnos nem foglalkoztam ilyesmivel, de gyerekkoromban volt autós kártyám, benne a félelmetes Lotus-szal, és a KGST színeiben induló Trabanttal. A sztori nagyjából arról szól, hogy meg kell védenünk a világokat elválasztó és védelmező öt pajzsot, illetve szét kell törnünk az ellenség ugyanilyen rendszereit. Ez a művelet harcba idézett szörnyekkel történik, amik kellemes találmányok, és a megvalósításuk is igen jó lett. A szabályokra most külön nem térek ki, mert van egy szájbarágós betanítás, amit lehet szépen tanulmányozgatni, ha a lelkes kártyás érti az angolt, valamint kéne hozzá minimum egy fél oldal mindennel együtt. A lényeg, hogy nem egyszerűen csak bedobáljuk a lapokat és nyer az erősebb, hanem egy lény idézéséhez kell bizonyos mennyiségű mana is, és persze módosítók is vannak szép számmal. Taktikázni kell erősen, odafigyelni, és akkor nem lesz baj. Az alapokat öt fő elem, a tűz, a víz, a természet, a sötétség és a fény szolgáltatja, így elég lehetőség van a különféle



támadások kombinálására. Ha valaki bealudna a körökre osztott harci rendszeren, annak ott az extrém mód, ahol valós időben kavarhatunk a kártyalapok szörnyeivel. Ez elég kapkodós, de ha bénább haverunkat hívjuk ki küzdeni, akkor itt is garantált a sikerélmény. A grafika egyrészt egyszerű a játékosok és a kártyák megjelenítésekor, de az arénák és a szörnyetegek már inkább illenének egy Final Fantasy történetbe, mint sima kártyás cuccba. Én tuti nem vennék kártyás dolgokat az életben, megelégedném a müzlis és egyéb dobozokba csomagolt lapocskákkal. De hát amit el akarnak terjeszteni, azt el is terjesztik, és ha már van pár kártyád, tuti akarsz mellé venni még párat... De ez már kemény beetetős marketing fogás, nem játék. (Lásd Microsoft PS2-es becserélős akciója, amit inkább nem kommentálok, mert vérig sérteném az amúgy is mimózalelkű X-es frakciót.) **(Dzson, te hüje :) Martin)**



MÁS VERZIÓ: GBA

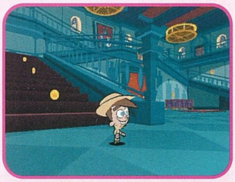
6 pont

FAIRLY ODD PARENTS SHADOW SHOWDOWN

A hülye varázsló pár visszatért! Mint azt egy korábbi számunkban már olvashattátok, ők pátyolgatják kiszemelt védencüket, Timmy-t. A pátyolgatás néha ugyan nem úgy sikerül, mint ahogy azt a fiú elvárná, de a két félresikerült tündér, Wanda és Cosmo telve van jó szándékkal és lelkesedéssel, így ezt elnézi nekik az ember. Most is aranyhalként alszanak az akváriumban, hogy elkerüljék a feltűnést, Timmy pedig kedvenc sorozata legújabb részét nézné a tévében, amikor valami elromlik, s vele együtt a TV adás is, pont a végén, mikor a főhős elmondaná az adott részből levonandó tanulságot. Ordítására felriad a pár is, és miután a gyerek azt kívánta, hogy megjavuljon a készülék (mindig kívánnia kell, önmaguktól nem tehetnek semmit), rá is varázsolnak, de sajnos no effect. Wanda erre előveszi a tartalék varázspálcát, ami ilyen üvegtokban van, amit szét kell törni, de az sem működik igazán. Erre levetítenek egy filmet a használatáról, amibe belekerülnek, és innen veszi át az irányítást a játékos. Ami először feltűnt, hogy milyen vacakul válogatták össze a színeket, de végül is egy igen régi tanító filmbe léptek bele, így ezt még el-

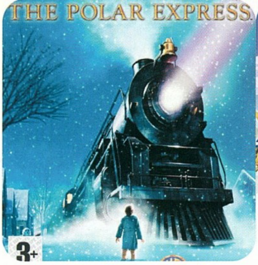


fogadtam. Pár alapmozgást be is tanított nekem az öreg tündérkirálynő nagyi, és egy kívánsághoz három csillagot összegyűjtve végre kijutottam a varázsvilágba. Itt a színek még rondábbak voltak, és már le is írtam grafikailag a játékot, bár a háttérben elrepülő tehén elég érdekes jelenségnek számított. A kívánság csillagokon kívül még pénzeket is kell gyűjtögetni, mert lehet vásárolni okos cuccokat a boltban, mint amilyen az ugrónadrág és a futócipő. Második kívánságra kaptam egy kártyajel begyűjtő szerkezetet, amivel kártya hidakat aktiválhattam, majd teheneket kellett karámba terelni, és Timmy cowboy akart lenni, de végül cow-boy lett, vagyis kapott a fejére egy nagy tehénfej jelmezt, a Háromszöggel bőgve magába szerettette a többi tehenet, és a kukija elé pedig egy kis tőgy-imitáció volt kötve. A színek később a helyükre kerültek, mert meg kellett javítani a színgyárat, vagy mit, így aki szereti Cosmo-ékat, elégedett lehet vele.



MÁS VERZIÓ: GC, GBA

4 pont



THE POLAR EXPRESS

A gyerekvilág felkapott téma lett mostanában, lásd pl. az előző szám árváit, mert a kiskorúaknak sok minden eladható. A Polarban például a vonatra építenek, mivel a főhős kisgyerek földrengésre ébred éjjel, de kiderül, hogy egy hatalmas vonat parkolt csak be az utcába, és a kalauz már tessékeli is fel az egyik vagonba, ahol már egy csomó, mindenféle nemzetiségű kiskorú üldögél, nagyrészt pizsamában és köntösben. Egyébként ritkán látni ilyen jól kidolgozott arcokat animációkban, ami egy kis bizodalomra adott okot, hogy talán került valami értelmes is a mostani leltáros szemétbe. Sajnos később elkezdődtek a bonyodalmak, mert egy igen gonosz marionett bábú, még gonoszabb mesterére hallgatva ellopott pár jegyet a gyerekektől, akiket így a kallernek sajnos ki kell zárnia az utazásból. Így a főszereplő csávónak kellett indulnia, hogy rendbe tegye a dolgokat. Először a poggyászkocsiban húztam fel dobozból kiugrós bohócokat, miközben egy elég ijedős gyerek elemlámpázott nekem, majd focilabdákkal rugdostam le egy nagyobb, kosárban megbújó változatot, utána pedig az étkezőkocsiban kellett étel csatát vívni a gonosz játékokkal. Később egy tálcával kellett teniszcsatát vívni öt pontig, MGS módra bujkálni a szakács elől a konyhakocsiban, és három elszabadult felhúzható egeret összefogdosni, majd kosárba hajigálni, hogy ne féljen az egyik kiscsaj tőlük. Ennél érdekesebb volt az, amikor jégkockákat kellett széttörni egy csúszkálós pályán, de nem csak a vonatra korlátozódnak a helyszínek, mert pl. mikor a vagonok tetején kellett mennem (szívás pálya), akkor egy ott élő idegen segített előrébb jutni azzal, hogy felvett a hátára, és sítalpakon kellett leszáguldani egy völgyben. A grafika nem szemet kiugrasztó, de ami ennél zavaróbb az az, hogy a játék számolja az újrakezdéseket, és hamar a főmenüben találja magát az ügyetlenebb játékos. Ráadásul az irányítás is béna, és a gyerek igen hamar lesérül, vagyis diszharmónia leledzik a célközönség és a nehézségi szint között.





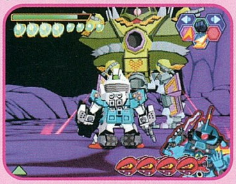
MÁS VERZIÓ: GC, GBA

4 pont



SD GUNDAM FORCE SHOWDOWN

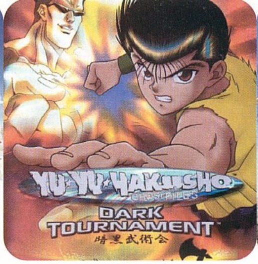
Ennek a robotos sorozatnak a rajongói tutira imádják Gundam kapitányt, Neotopia titkos védelmezőjét, és két segítőjét, Bakunetsumaru-t, és a lebegő Zero-t. Ennek a feldolgozásnak azért már jobb a körítése is, mert még a menüket is animációk vezetik be. Fő kiindulási pontként a bázisunk szolgál majd, ahol a buta fejű felettesünk osztja ki az aktuális feladatokat. A mostani főellenségünk egy Dimension Halo-nak nevezett valami, ami szép lassan bekebelezi a világokat, és szeretett Neotopiánk is veszélybe került. (Halo ellen Killzone, ezt mindenki tudja, mert simán leveri azt az ötlettelen, stílustalan vackot. Martin mellett ültem vagy egy órát, ezalatt összeszámoltam 3 programot, amiből az ötleteket lopkodták, néztem ahogy játszik, de majdnem elaludtam, és előre megmondtam, hogy agyon fogják dicsérni – a Killzone-t meg reflexből fikázzák sokan, csak mert a Martin jót írt róla, és nehogy már neki legyen igaza, meg különben is PS2 játék... De jó az a Halo 2, vegyétek, mert ezzel legalább ötre emelkedett azon stuffok száma, ami miatt érdemes ikzbokzot tartani otthon.) **(Ezér' szeretnek téged az olvasók, Dzson! Martin)** Visszatérve a témához, mindenhol a tipikus manga formákba botlunk, így aki hány a nagy boci szemektől, az kerülje a Gundam gamét. A főhadiszállásunkon szinte mindenki megtalálható a sorozatból. Sayla hercegnő a mentésért felelős, Shute a szerelőnk (majdnem szeretőt írtam, mert az agyam már egy vasárnapra tervezett elfoglaltságon jár), Kao Lyn pedig a kung-fu mániás tudósunk, de természetesen rajtuk kívül még akadnak ismerős karakterek. A játék a grafikához idomulva nincs túlbonyolítva. Megyünk, védekezünk, harcolunk lézerfegyverrel, öküllel, vagy Zero esetében karddal, védekezünk, gyűjtjük az energiabogyókat, és használjuk az installált motyóinkat, pl. energia feltöltést eszközölve. A játékmenet igazodik a film rajongótáborához (maximum 8 év), Zero köpenye jól lebeg utána repülés közben, de engem mégis az ragadott meg, hogy a robotok tökre olyanok, mint a Sigue Sigue Sputnik első lemezének a borítóján látott gépezet.





MÁS VERZIÓ: GBA

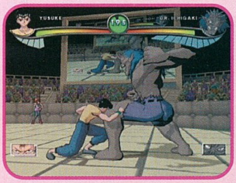
5 pont



YU-YU-HAKUSHO DARK TOURNAMENT

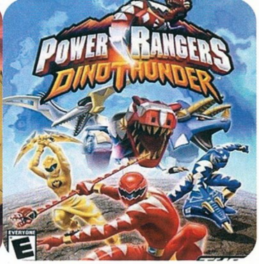
Na, ez szintén egy feldolgozás játék, bár itt az európai lavórban még nem hallottam hírét. Nem baj, mert a fő sztori vonalon játszva a játék 31 fejezetét, mindegyik elé kapunk egy kisebb rajzfilmet is, így nem csak a száraz nyomást fogjuk érezni, hanem némileg jobban bele tudjuk élni magunkat a cell shaded figurák életébe is. A stuff alapvetően verekedős alapokra épül, jó sok játékmóddal, de emellett érdekességképpen kapott egy kártyajátékot is, ahol az ilyen-olyan bonuszként megnyert lapjainkkal játszhatunk egy arénában. Ebbe belementem ugyan, de mint általában a kártyás dolgoknak, ennek sem igazán fogtam fel elsőre a szabályrendszerét, és maradtam a fő játékban inkább. A történet elég ismerős a mortális kombatból, mert itt ugyanúgy egy tornára verbuválják össze a hősöket, ami egy nagy arénában zajlik, aminek a padlója szépen töredezik a lövésektől és ugró támadásoktól, egy macskalány a konferanszié és a műsorközvetítő is, valamint kapunk egy nagy képernyőt is a falra, mint látványelemet. Mikor először próbáltam a Yujut, egy kis árkád meccsre ugrottam be, ahol elég hamar elvertek, így inkább átsompolyogtam a betanításba, ahol egy öreg mesternő és egy maszkos harcos segítségével Yusuke elsajátította a kombókat és a sajátos szellemlövést. Ezeket először a master küldte rám, és blokkolni meg elugrálni kellett előle, a lepattanó lövés pedig sziklákat tört meg némi vegetációt is eltüntetett a környékről. A szellemi energiákat felhasználhatjuk életerő töltésre is, de egy másik harcos sárga karddal rendelkezett, és volt egy tüskés ostort használó csaj is közöttünk – ugyanis a harc lehet „tag" rendszerű is, ahol a másik tagot behívhatjuk, ha az aktuális tag már alig él. Tagadhatatlan, hogy ez növeli a pontszámot, mert valamivel több embert érdekel, mint a netes játék, és arra csak úgy röpködnek a fél pontok mostanában, amikor 200-ból 1 gamert érdekel – maximum...





MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

5.5 pont



POWER RANGERS DINO THUNDER

A Power Rangers filmeket rühellem. Na nem hányok sugárban tőlük, de ha néztem is pár percet, azt azért tettem, hogy szánakozzak azokon, akiknek ez bejön. Most viszont a játékon szánakoznék, de az nem lett olyan pocsék, bár ez a grafika valami értelmesebb gamét is elbírt volna, meg mintha láttam volna a copyright képernyőn a Havoc-ra is utalást, ami kissé meglepett. Az adventúrás menübe ugorva kaptam valami hülye háttérszöveget, és máris egy piros dinoszauruszt irányíthattam a makettnek tűnő környezetben. A dinó fajtája Tyrannosaurus Rex, vagyis a hírhedt Zsarnokgyík, csak éppen már jó ideje tudhatjuk, hogy a nagyállat egy félénk dögevő volt, mert a lábában a csontok aránya nem tette lehetővé a rohangászást, ami pedig a vadászat egyik alappillére, csupán a kényelmes gyaloglást. Egyéb jellegzetességei sem éppen vadászt sejtetnek, pl. a nevetséges első lábak, a kis szem, és a hatalmas orr, na de ez egy PR játék, nem is akar a valóságra építeni. A környezet viszont nagyon jó, ha értékelni kéne, ezt a jelet adnám neki ott is. Szét lehet rombolni a fákat, villanypóznákat, eltaposni a játékszer autókat, és később harcolni is a dimenziókapun át beáramló ellenségekkel. A gépgyík mozgása már nem olyan jó, nem érezni a súlyát, pláne ugrásnál olyan, mint egy üres műanyag vacak. Később jön az ősmadár-gyík Ptera (Pteradactilus), sárga színben pompázva, és próbára téve repülőgép vezetői képességünket, de megkapjuk a kék színű Tricera Zord (Triceratops) formációt is, ami megy előre, mintegy tank, de egyes dolgok csak vele pusztíthatóak el. Ez is a lényeg a játékban, hogy a dínók közül mindig azt használjuk a továbbjutáshoz, amelyiket kell. A grafikára visszatérve, a második pálya kifejezetten tetszett, a folyó mellett egy kis mólón még apró hajócska is volt kikötve. Szóval, én inkább adok a jobb grafikára plusz pontokat, mint az online lehetőségre, de lehet, hogy csak nem haladok a korral... Játék formában kellemes a PR, de elsősorban természetesen azoknak, akik filmben is megvadulnak érte.

Dzson



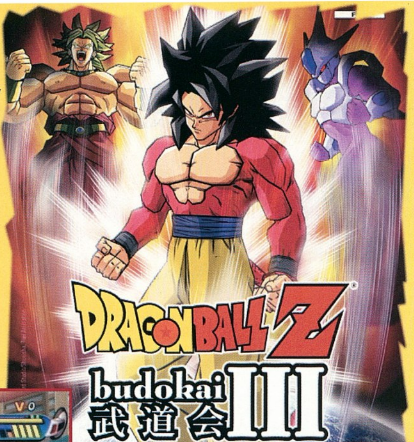


MÁS VERZIÓ: GC, GBA

4.5 pont

HARC A GÖMBÖKÉRT

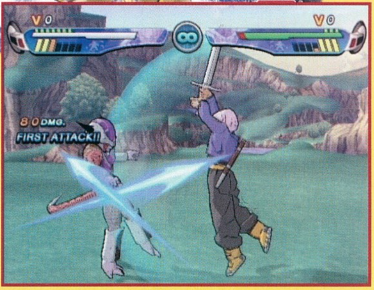
Nem hiszem, hogy nagy újdonságot mondok azzal, hogy mióta videojátékokkal játszom, talán egy kezemen meg tudnám számolni, hogy hány filmből vagy rajzfilmből készült igazán jó játék. A programozó cégek rendkívül mostohán bánnak ezekkel a stufokkal, hisz az esetek többségében maga a cím oly mértékű vonzóerőt képvisel, mely önmagában képes eladni az anyagot, legyen az akármilyen rossz. Gondoljatok például a számtalan eddig megjelent anime, azon belül is a DragonBall játékokra, a legritkább esetben lépi át egy-egy ilyen anyag az 5-ös értékelést. Így mindig meglepetés, ha egy jól sikerült darabbal találkozhatunk, mint most a **DragonBall Z: Budokai 3** esetében.



A DRAGONBALL UNIVERZUM

Japán, sőt talán az egész világ legnépszerűbb anime sorozata minden kétséget kizárólag a DragonBall. Talán még a sorozat atyja (azaz rajzolója és történetírója) Akira Toriyama sem gondolta volna, hogy milyen hatalmas őrületet enged útjára. Ez a téboly kb. 21 évvel







ezelőtt, 1984-ben indult (először manga, majd anime formában) és futótűzként terjedt Japánban, így hamarosan milliók izgultak a kis SonGoku kalandjain. A történet amellett, hogy lenyűgöző és érdekes volt, még fantasztikusan humoros is. A szereplők egytől egyig szerethetők voltak, mindenkiben volt valami emberi, még a rosszakban is. Az első DB széria több, mint 150 részt élt meg, és sokak szerint ezek voltak a sorozat legjobb darabjai. Kár, hogy ebből nem készül játék.

A rajongói tábor kiszélesedett Japánban, és ezzel együtt Amerikába és lassan Európába is beszivárogtak a DB részei. Nem csoda hát, hogy az első széria végeztével a történet nem maradhatott lezárva, így szintén Toriyama felügyelete alatt megszületet a DragonBall Z széria, melyet nyugodtan nevezhetünk sagának is, mivel olyan hosszú lett – pontosan nem tudom hány epizód volt, de mikor nálunk abbamaradt, úgy a 150. rész körül voltunk, ám tulajdonképpen a történet kb. harmadánál. Eddigre a DragonBall nemcsak egyszerűen egy izgalmas történet lett, hanem gyümölcsöző üzlet is, így csak úgy özönlöttek a különféle, leginkább a rajongók igényeit kielégítendő tárgyak és relikviák. Talán ez az imádat vezetett oda, hogy végül egy harmadik széria is megjelent, DragonBall GT címen, mely azonban az előzőekhez képest rövidke volt – ha információim nem csalnak, Toriyama mester ennél már nem vett olyan szervesen részt.

Azt hiszem vitathatatlan, hogy a DBZ sorozat volt a legterebélyesebb és legszerteágazóbb, így nem véletlen, hogy többnyire a megjelenő programok is ezt a szériát dolgozták fel. Megszámolni is nehéz lenne mennyi ilyen stuff érkezett évek hosszú sora alatt. A minőség azonban a legtöbb esetben fordítottan volt arányos a megjelent programok mennyiségével, mely évek alatt oda vezetett, hogy az ember már valamennyi új DBZ játékot is előítéletesen fogad. Ez történt velem is a DBZ: Budokai 3 esetében, így óriási meglepetés volt számomra, hogy az első alkalommal a DVD behelyezése és kivétele között egyhuzamban, mintegy 5-6 óra telt el, tudniillik ennyit nyomtam az anyagot egyhuzamban. Aztán még párnapig ugyanennyit.

Ez egy nagyon király anyag, ami pontosan kivívta azt, amire szánták: 100%-ig kielégíti a DBZ rajongók igényeit – ehhez kapcsolódva lásd Csipi Spider-Man 2 tesztjét. Végre egy olyan verekedős progi, mely képes visszaadni az eredeti rajzfilm hangulatát.

TARTALOM

Ahogy azt már a BanDai játékoknál megszokhattuk, bevezetésül szép rajzfilmes introt láthatunk, mely után kezdhetünk új játékot vagy betölthetjük régi állásunkat. A főmenüben aztán ránk szakad a Budokai 3 rendkívüli tartalmassága.

Mindenekelőtt nem árt, ha elvégezzük a szükséges beállításokat (Options). Amennyiben gyakorlásra vágyunk, akkor ott a Practice. Ezután ha gyorsan bele akarunk nézni a programba, érdemes a Dueling módot választani. Itt egyszerűen csak le kell nyomnunk egy menetet vagy a gép vagy egy másik barátunk ellen. Ha többre vágyunk, akkor érdemes a World Tournament mellett dönteni, ami a sorozatból ismert bajnokság, kieséses alapon. Természetesen, ha kivágunk valakit a ringből, azonnal vége a küzdelemnek.

Jóval nagyobb fába vághatjuk a fejszénket a Dragon Universe móddal. Ez egy RPG elemekkel átitatott kalandmódnak felel meg. SonGoku, SonGohan (belőle lesz majd több is, ahogy felnő), Ifjú Sátán (Piccolo), Yamcha, Ten Sin Han (Tien), Vegita és Krilin közül választhatunk. Mindegyikükkel a sorozatban betöltött szerepüket kell végigjátszanunk. Ez némelyeknél bizony rendkívül hosszú lesz, másoknál rövidebb.

Miután kiválasztottuk kivel akarunk lenni, a világtérképre kerülünk, ahol pirossal lesz mindig jelölve, hogy hova kell mennünk, hogy folytatódjon a történet. Ezt leszámítva azonban szabadon repkedhetünk bárhova. Ennek azért van jelentősége, mert irdatlan mennyiségű titkos dolgot találhatunk. Gyakorta benézhetünk a városokba, bizonyos helyekre, találhatunk tárgyakat, titkos mozgásokat szerezhetünk, sőt még Sárkánygömböket is gyűjthetünk! Utóbbiakból természetesen 7-et kell összeszedni, ami után pedig…

Érdemes valamennyi harc után körül pásztázni a világot az összes szereplővel, mert a küzdelmek után újabb dolgok is bejönnek. Mivel harcokból van rengeteg, így a keresgéléssel el fog menni nem kevés idő – főleg, hogy még a Namekra is el fogunk jutni! A DBZ rajongók egészen elmerülhetnek a játék világában, amely így ugye maga „A DragonBall világ". Nagyon izgalmas volt meglátogatni az ismerős helyeket és szereplőket. Hogy érzékeltessem, ez kb. olyan, mintha egy Gyűrűk Ura játékban teljesen szabadon mászkálhatnánk Középföldén, felderítve annak rejtett zugait, meglátogatva ismert hőseit.

A titkokon kívül, természetesen meglehet nyitni jó néhány szereplőt is, akiket majd a Dueling módban tudunk kipróbálni. Ezen kívül a harcok után tapasztalati pont is jár, szintlépéseknél pedig fejleszthetünk emberünk tulajdonságain. Felvehetünk majd pénzt is, ebből a Skill Editnél, a főmenüben vehetünk speciális képességet embereinknek – megkapó, hogy mennyi mindent lehet vásárolni. Még sok-sok titkos menüt lehet behozni, ehhez a harcokat meghatározott feltételekkel kell megnyerni, pld. megadott idő alatt.

A játék tartalmassága így csak a legnagyobb nevekhez (SoulCalibur 2) mérhető, túlzás nélkül!

KÜLSŐ ÉS A HANGULAT

A Budokai 3 grafikája szerintem csúcs. A helyszínek ugyan viszonylag egyszerűek, ám a szereplők nagyon jól sikerültek. Ez főként annak köszönhető, hogy cel-shaded technikával készült a játék, következőképpen minden karakter olyan, mintha a rajzfilmből lépett volna ki. Még az arckifejezések is ugyanolyanok. A speciális támadásoktól pedig egyszerűen elakadt a lélegzetem, olyan jól néznek ki. A rajzfilmes hatás mellett a küzdelmek tempója és menete is olyan, mint amit a sorozatban láttunk, de megszólalásig! Mindez kombinálva a grafikával 100%-os DB-s hangulatot eredményez. Egyedül a zenék voltak újak, bár azért illeszkednek a játékba.

ÖSSZHATÁS

A DBZ: Budokai 3-ról nekem teljesen pozitívak voltak az élményeim. Ilyen jó rajzfilmes feldolgozással talán még soha nem találkoztam! Tartalmassága miatt még azt is megkockáztatom, hogy nem csak DBZ játéknak király, hanem verekedős játéknak sem utolsó, már aki csípi a pergő, rajzfilmes küzdelmeket.

Emellett a játszhatóság is kellemes, nem szemétkedik a játék.

Ha minden áron hibát kell keresnem benne, akkor talán megemlíteném, hogy kicsit sokat tölt a program, valamint némileg kevésnek találtam a helyszínek számát, igaz azok hűek a rajzfilm történetéhez. Ennek ellenére egy igazán jó DBZ játékot kaptunk, melyet minden rajongónak be kell szereznie!

Veres Miki
veresmiki@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Srácok, ti akik ismeritek az összes szereplőt, az összes helyszínt, a teljes történetet és annak idején infarktus-közeli állapotba kerültetek, amikor levették a rajzfilmet a TV műsorról, ezt a stuffot tuti imádni fogjátok. Én nem kakiltam be tőle – mert annyira már nem érint a DB téma –, de erre aztán tényleg nem lehet rámondani, hogy gagyi munka!

DRAGONBALL Z: BUDOKAI 3

ATARI / BANDAI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (106KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ igazi db-s hangulat, tartalmas
× kicsit sokat tölt

8.5 pont



WAYNE GRETZKY VILÁGA

Szegény Krisztián bácsi kezdetben nagy bajban volt, mert először elképzelése sem volt, hogy mi a fenét lehetne egy oldalon keresztül írni egy újabb hokijátékról. A 2005-ös hokik közül az ESPN-eset már kivesézem, az EA Sports termékét pedig Csipi vette nagyító alá (76. Konzol), és egyértelműen ők ketten a stílus legjobb képviselői. Egyébként sem értem, hogy mi keresnivalója van ezek után még egy NHL képviselőnek a piacon, de reméljük, hogy a cikk végére lehull a lepel, és megtudjuk, hogy milyen újdonságokkal szeretne minket megajándékozni a **Gretzky NHL 2005**.



TARTALOM

Született 1961. január 26-án. 1978-ban profi játékos lett. Egy évvel később belépett az NHL-be.

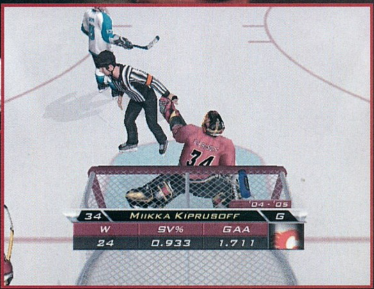
'80-ban „Hart Trophy" címet nyert. 1981-ben 50 mérkőzés során 39 gólt szerzett. '84-ben, '85-ben, '87-ben, és '88-ban Stanley kupát nyert, majd a Los Angeles Kings-hez szerződött. Ő Wayne Gretzky, egy élő hokilegenda, aki üdvözli a kedves gamereket a világában. Mindezt a számomra nagyon kis ütős kis introból tudhatjuk meg. A volt profi úriember eredményei minden bizonnyal szemrevalóak, de a kérdés az, hogy elegendő húzóerőt képez-e egy egész játék sikeréhez. Nézzük is meg gyorsan, hogy milyen lehetőségeink vannak.

A Quick Startban szokásos gyorsmeccseket nyomhatunk, akár nyolcan is egy multitap segítségével. A hivatalos profi csapatokon kívül találunk országos válogatottakat is, és itt is választható (az NBA Live-hoz hasonlóan) a kelet és nyugat legjobb játékosainak csapata.

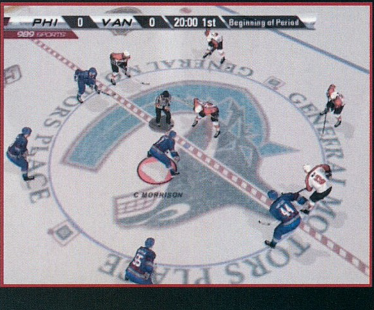
(Természetesen ez utóbbiak a két legütősebb csapat.) A Game Modes-on belül már több lehetőségünk is akad. A Practice-ben gyakorolhatunk, az Exhibitionben pedig barátságos találkozókat szervezhetünk, ami lényegében nem különbözik a Quick Starttól. A Franchise mód talán az egész játék gerince, itt ugyanis egy kedvenc csapattal vonulhatunk végig sok-sok szezonon át. A Rivalry egy érdekes játékmód. Itt kiválaszthatunk két tetszőleges csapatot, hogy egymással versengjenek. Sok-sok mérkőzésen át gyűjthetünk statisztikákat (pl. látványos gólokról), illetve figyelhetjük, hogy a mérleg idővel melyik csapat felé billen. A Tournamentben egyszerűbb NHL-es bajnokságokat szervezhetünk, a World Cupban pedig a 2004-es világbajnokságon mérkőzhetünk meg. Végül van itt egy Online módunk is, ahol maximum egyszerre négyen mérkőzhetünk meg a világhálón, ami úgy látszik, hogy végre nem csak külföldön, hanem kicsiny hazánkban is elérhető opcióvá kezd válni. Visszatérve a főmenübe, és belépve a Pro Managerbe, a Rosters-ben szokásos módon állíthatjuk össze kívánt csapatunkat. Ugyanitt a Stats-ban bármilyen csapat, és több száz játékos adatait tekinthetjük meg. Kreálhatunk saját csapatot, és saját játékost. Ja igen, a Create a Player egy nagyszerű opció. Azontúl, hogy beállíthatjuk a játékosnak a szokásos adatokat, elég részletesen a képességeit, és a külsejét, még akad egy további lehetőség is. Szeretem az új ötleteket, de a következőn egyenesen kifeküdtem: A játék nemhogy támogatja az Eyetoy-t, de be is scannelhetem a fejecskémet, és a kreált játékosnak ajándékozhatom. (Gyorsan rá is hoztam a frászt a játékra a fizimiskámmal. Igaz, hogy hosszabb szöszmötölés után sem értem el igazán látványos eredményt, de legalább jól elvoltam vele.)

A Gretzky Challenge menüpont egy igazi kis csemege. A „Great One2 nyomdokaiba lépve minket is megjutalmaznak, ahogy haladunk előre a csúcsra. A Challengesben számtalan „mérföldkő" van feltüntetve (pl. első gól, 3 gól egy meccsen belül stb.), melyeket folyamatosan jegyez a gép, és teljesítésük esetén Gretzky-pontokkal jutalmaz minket a játék, amikkel az Unlockables-ben soksok újdonság hozható elő: legendás mezek, különböző csapatba tartozó Wayne Gretzky játékosok, fantáziacsapatok, és csalások. A nagy „Ő"-ről is megtudhatunk kisebb infókat, például hogy hivatalos profi pályafutása során 1487 meccsen vett részt, 894 gólt lőtt, és 577 perccet töltött büntiben.









MARTIN BELESZÓL!

Legalább megtudtunk pár dolgot a nagy Gretzky-ről...

KÜLSŐSÉGEK

A játék grafikájával semmi gond sincsen. A játékosok és a közönség is jól néznek ki, és természetesen mozognak. Szaggatásnak, vagy akadozásnak nyoma sincsen, és a töltési idők is kellemesek. A grafika végig folyamatos, látszik, hogy a játékot a hardverhez optimalizálták. A konkurenciához képest viszont alulmarad külalakban. A játék ingame hangeffektjeivel nincsen különösebb probléma, de azért minőségileg jócskán elmaradnak az ESPN-es mögött, és most nem csak a térhangzás hiányára gondolok. A sportkommentár látszólag jól végzi a dolgát, és a játék zeneválogatásai is nagyon bejöttek. Mintha egy-két számot hallhattunk volna már a Tony Hawk Underground 2-ben, és a Burnout 3-ban. (Ez utóbbinál egyébként sem értettem ezt a nagy mizériát. Nekem iszonyúan bejött a Burnout 3 – amerikai fiatalok által kultivált – „college rock" válogatása. Arról nem is beszélve, hogy nem is nagyon ismerek tökéletesebb hangzású játékot.)

Szerencsére ez a játék is licencelt, de hát manapság melyik igényes stuff nem az ? És azt hiszem a hivatalos hokijátékosok mennyiségére sem lehet semmi panasz.

IRÁNYÍTÁS

Az irányítás is kicsit egyszerűbb és árkádosabb, mint az ESPN-ben, de ez még nem feltétlenül baj. Tetszett, hogy a különböző bonyolultabb támadó, és védekező formációkat a digital padra tették ki. Vannak itt is szép számmal speciális mozdulatok, csak hát kár, hogy az ESPN-ben vagy háromszor ennyi volt, és a gyakorlottabb játékos idővel már hiányolni is fogja ezeket. Egyébként éppen azért adtam most kiválót a játszhatóságra, mert a kevésbé összetett irányítás itt hamarabb elsajátítható, mint a másik két nagyobb című hokijátékban. A meccsek közben elvileg vannak poénos bunyók is, csak hát jól eldugták őket. Mindenesetre én nem találkoztam velük a mérkőzéseken, a Tutorialban sem említik, és a netes leírásokban sem. Csupán a Credits végigolvasása közben játszottak be egy ilyen jelenetet. Néhány alapmozdulatot megismertetnék veletek, melyeket egyébként maga a nagy ő, Wayne Gretzky magyaráz el nekünk a Tutorialban. Ezeknek a könnyed elsajátításával már ez első meccseken is biztosan lesznek sikerélményeitek. **Támadó játékosként** az X-szel passzolhattok, és a Körrel lőhettek. A gyors támadás általában csak üres kapuknál válik be, de ha lenyomva tartjátok a Kört, akkor egy elég izmos támadást hajthattok végre, de csak akkor, ha nincs a közvetlen közelben védekező. A Négyzettel ki lehet fordulni, és a hátsótokat odatartani az ellenfélnek, vagyis cselezni. A Háromszöggel átemelhetitek a korongot az ellenfél felett, majd gyors tiplivel újra megszerezhetitek. **Védekező játékosként** az X-szel válogathattok a játékosok között. Ha lenyomva tartjátok, akkor a kapust jelölitek ki. A Négyzettel lehet a támadót arrébb lökni a korongtól, majd egy másik játékossal megszerezni. A Háromszöggel kifejezetten a korongot lehet elcsenni. Az L2 egy elhasaló blokkolás rálövésnél, az R2 benyomásával pedig hátrálva védekezhetünk. Mindkét módnál az L1, vagy az R1 nyomva tartásával sprintelhetünk rövid ideig.

VÉGSZÓ

Az igazat megvallva normál körülmények között simán dobnám rá a 7-8-as pontszámot, mert valóban kellemes darab és a játékmódok is ötletesek, de sajnos csak 6.5-öt érdemel, mert a két láthatóan tartalmasabb, és jobb konkurens játék mellett csak azt mondhatom, hogy jópofa, és egy próbát mindenképpen megér. A hangulata ott van, és tulajdonképpen semmilyen téren nincsen okunk rá panaszkodni, de tény, hogy az említett konkurens játékokhoz képest nem elég tartalmas és kidolgozott. A minden bizonnyal elismerést érdemlő Wayne Gretzky szorgalmas kommentálása pedig nem feltétlenül ad rá indokot, hogy lemondjuk róluk. Két esetben indokolt igazán a Gretzky NHL 2005 megvétele: ha tegyük fel sokkal olcsóbban kerül a polcokra, mint a Sega-s ESPN NHL 2K5, vagy az EA Sports-os NHL 2005, vagy pedig ha kifejezetten odavagy Wayne Gretzky-ért. Én mondjuk a játék előtt nem annyira ismertem a fickót, de persze az én hokitudatlanságom senkit ne vezessen félre, nyilván sok hokiszakértő bálványozza őt kis hazánkban is. Lehet, hogy te is köztük vagy Csipi? ;)

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

GRETZKY NHL 2005

A989 SPORTS / PAGE 44 STUDIOS / SCEA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-8 Játékos, 1-4 onlene, eyetoy memóriakártya 8mb (1500KB), multi tap analóg irányító (dual shock), headset

✔ igényes, ötletes, hangulatos, és könnyed
✕ a konkurencia sokkal tartalmasabb és kidolgozottabb

6.5 pont

MIBŐL LESZ A SELYEMHERNYÓ?



Itt van egy játék, ami nem elég, hogy ízig-vérig japán, még horror is ennek tetejébe, és mégsem Dae kapja meg. Ez volt az első gyanús jel a szerkesztőségből hazafelé jövet. **(A hatalmas tükkel teleszurkált Vega vudubaba nem tűnt fel? Martin :)** Mielőtt betettem a lemezt, gyorsan utánanéztem a neten, hogy mégis mit illik tudni a Kuonról. Ekkor jött a második sokk: ahol már tesztelték, ott nevetségesen alacsony pontszámot kapott a játék. Ekkor kezdett már összeállni a kép, megint megkaptam a hónap moslékát, aztán szenvedjek szilveszterkor azzal, hogy olvasható leírást készítsek annak a tíz olvasónak, aki a sok ezerből végigolvassa a három pontos cikkeket is.

Hatásszünet.

Tévedtem.

Na, a lényeg: valóban itt van szilveszter napja, és a készülődés előtt néhány órával éppen harmadszorra vittem végig a Kuont. Hoppá. Most akkor megint én vagyok a hülye, vagy az történt, ami a Sirennel is, azaz a kényes ízlésű külföldi játékosok és tesztelők képtelenek voltak megemészteni? Ki tudja? Egy biztos, a Kuon bemutatja, hogy gyakorlatilag nulla újítással is lehet nagyon szórakoztató horrorjátékot csinálni, és közben egy pillanatra sem akar többnek látszani annál, amennyit valójában ér.









EPERFÁK ÉS HERNYÓK

A helyszín természetesen Japán, a történések pontos ideje nincs meghatározva, de feltehetőleg valamikor a XVI-XVII. század során valamikor. A helyszín egy gazdag család birtoka a hozzá tartozó udvarházzal, kis buddhista templommal és néhány épületből álló faluval. Pont olyan a hangulat, mintha a Fatal Frame (Európában Project Zero) valamelyik epizódját látnánk, egy hosszú éjszaka történéseit kell végigjátszanunk több különböző szereplő szemszögéből. A rövid, de annál ütősebb bevezető videó megadja az alaphangulatot: a birtokúr éjszaka zajokat hall, emiatt körbenéz a házban. Nem jut messzire, ugyanis hátulról támadva megöli egy titokzatos piros ruhás nő, aki a hajánál fogva odavonszolja egy vörös ládához, ami mellett egy fiatal ikerpár énekelget (a vidám nóta hallatán az ember ereiben megfagy a vér). A két gonosz kinézetű gyerek segít a láda kinyitásában, hogy aztán közös erővel lökdössék bele a halottat. Az ikrek kiléte és a nagy jelentőséggel bíró láda mibenléte később kiderül, azonban addig sok vér fog lefolyni a helyi patakban. Itt lépünk be mi a történetbe, rögtön az indításkor két karakter közül választhatunk, az egyik egy piros ruhás nő (igen, itt majdnem minden szereplő piros ruhás és nő, ennek is jelentősége lesz később, ekkor azonban még gondolni sem merünk erre), aki testvérével együtt apját követte a birtokra. A másik egy papnövendék féle, stílusosan Yin és Yang szálként vannak ők megjelölve, ezzel is utalva arra, hogy ha teljes képet akarunk kapni a történetről, akkor mindkettővel végig kell játszanunk azt.

Elsőre úgy tűnik, hogy egy tipikus, tizenkettő egy tucat kísértet-históriába csöppentünk bele, ugyanis az udvaron halottak járkálnak, és az egész birtok kihalt, élőknek nyoma sincs. Az utunk során talált feljegyzésekből és a kevés élővel lefolytatott beszélgetésből azonban kiderül, hogy egy szörnyű varázslat áll a háttérben. Valaki a selyemhernyók vedlését és „újjászületését" próbálgatja az embereknél. Hogy a folyamat működhessen, kilencszer kell bekerülnie valakinek abba a bizonyos piros ládába, de mivel a teste minden alkalommal elhasználódik, így az átalakuláshoz szükség van egy újra. Emiatt testvér eszik saját vérének húsából, anya a gyerekéből és így tovább... Természetesen a szörnyű tettek elkövetésekor már egyikük sincs birtokában józan ítélőképességének, de ennek ellenére a tetteik borzasztóak, és ahogy egyre tisztábban látunk, egyre jobban elborzadunk attól, hogy ki(k) is áll(nak) az egész hátterében.

MARTIN BELESZÓL!

Sz*rjál te a mindentudó nyugati kritikusok véleményére, drága Vega. Ha te úgy írnál angolul, mint ahogy magyarul, és nem Budapesten, hanem Los Angeles-ben tengetnéd mindennapjaidat, már rég a Gamespot überkultikus tesztelője lennél, akinek minden böffenését benedvesedett szemekkel és üleppel figyelné a világ játékos-társadalmának könnyebben kábítható szegmense.



RÉGISÉGEK – ÚJDONSÁGOK

Ami korábban bejött, azt másold le: ez lehetett a készítők fejében végig, hiszen alig találkozhatunk olyan ötlettel, amit ne láttunk volna már máshol. A két karakter összekapcsolódó, de ugyanakkor mégis külön utakat kereső története a Resident Evil 2-ből lehet ismerős, míg a harcok és rejtvények együttes alkalmazása majdnem minden hasonló túlélő-horrornak a biztos pontja. Jópofa ötletek azért szerencsére vannak, ilyen pl. a harc megvalósítása. A hagyományos fegyveren kívül a szereplők felvehetnek kártyákat, amelyek varázslatként funkcionálnak, és alapvetően két kategóriába sorolhatók, egy részükkel támadni lehet (pl. jeges dárdák vágódnak az ellenfélbe), míg másokkal megidézhetünk minket segítő lényeket (a kis póktól kezdve a hatalmas óriásig, több fajtát). A gyengébb varázslatokkal nem érdemes próbálkozni, csak akkor, ha elég távol vannak az ellenfelek, az idézéseket pedig érdemes az erősebb halottakra tartogatni, hiszen míg a támogatónk leköti ezeket, addig hátulról fegyverünkkel vagy mágikus támadásunkkal hatékonyan tudjuk másodszor is a túlvilágra segíteni ezeket a lényeket.

Nagyon érdekes lett az életerő-rendszer megoldása, ugyanis alakulását több dolog is befolyásolja. Természetesen a bekapott sérüléseket is megérezzük, de vannak egyes helyeken olyan történések, amelyek sokkolhatnak minket, különösen akkor, ha futás közben szaladunk bele egy ilyenbe. Emiatt vigyázzunk, hogy hol futunk! Ha egy sarok mögött véletlenül belerohanunk egy szellembe, az ugyanúgy sebez, mintha megtámadott volna minket. Ráadásul ha sokat szaladunk, azzal is fáradunk, és szükségünk lesz meditációra! Léteznek gyógyszerek, de ha éppen nincs ilyen nálunk, akkor leállhatunk meditálni, és az legalább annyira hatásos lesz. Nagyon vigyázzunk a sérülésekkel, mert ha sokat szedünk össze, akkor a világ elkezd forogni velünk (sötét lesz, a képernyő úszik), és varázsolni sem leszünk képesek ebben az állapotban.

Apróság, de nagyon tetszett az állásmentés megoldása: mindig csak vízparton tehetjük ezt, ugyanis az egész egy megtisztulási szertartás, ahol gyertyát helyezünk egy kishajóba, meggyújtjuk és útjára bocsátjuk. Nagyon szép és hangulatos.

AMIT PLUSZKÉNT KAPUNK

Kicsit ledöbbentem, amikor a második karakterrel is végigmentem, és a sztorinak még mindig nem lett lezárása. Ekkor lépett be a harmadik nő... Na, vele jóval könnyebb dolgunk lesz, ugyanis fél óra alatt csak végig kell irtanunk az életben maradt gonoszokat, és máris megnézhetjük minden idők egyik legfurcsább befejezését. Ha valaki még ekkor sem ért mindent, azzal szívesen leülök sörözni egyet, ugyanis nekem sem tiszta minden. A teljes végigjátszás így sem több tíz óránál, ami ebben a stílusban átlagosnak számít.

A furcsa, nehezen érthető, tipikusan japán horror-történetek iránt fogékony emberek játéka egyébként a Kuon. Kiemelkedőt nem tud semmilyen téren felmutatni, a ködeffekt pl. csúnyább, mint a Silent Hill első (!) részében, de a grafika mégis tisztességes munka. A zenék hiányoznak, de a zörejek, sikítások és párbeszédek nagyszerűek, bár utóbbiaknál nem mozog a szereplők szája, ami nagyon idegesítő, pláne ha két nő beszélget, és nem tudja az ember, hogy éppen melyiket hallja... Az irányításnál lehet választani a „residentes" és hagyományos között, ami nagyszerű opció, bár nem hiszem, hogy bárki is a „helyben csárdásozós-residentest" választaná ezek után.

A stílus rajongóit ne ijesszék meg az odamondós, értetlenkedő kritikák, tessék csak beleugrani bátran, és Itsuki, Sokuya és Seimei történetét is végigvinni. Egyesek beszélnek alternatív befejezésről is, úgyhogy lehet, hogy az év elejét is velük fogom tölteni...

Vega

KUON

AGETEC / FROM SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (112KB), dpl II
analóg irányító (dual shock)

✔ hamisítatlan japán horrortörténet
× kevés újdonságot tud felmutatni, csak rajongóknak!

7 pont

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft Fél évre: 3799,- Ft
Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + emellé tiéd lehet általad kiválasztott korábbi évfolyamaink egyike!



ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Az első 50 ember, aki február 17-ig egy évre előfizet az 576 Konzolra, egy PS2-es Goldeneye Rogue Agent teljes játék DVD-t kap ajándékba. Siess, nehogy lemaradj róla!

VIRTUÁLIS LELKEK HÁBORÚJA

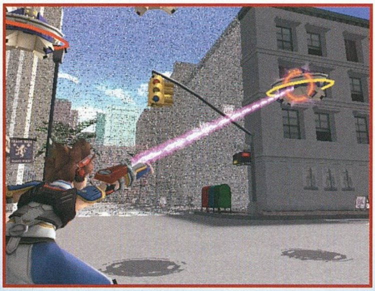


ÚJABB BŐR

Nem tagadom, hogy alapvetően szkeptikusan álltam az új *SEGA* RPG teszteléséhez. No nem azért, mert nem bíztam abban, hogy a cég képes a Square-Enix produktumok minőségét messze überelő alkotással előrukkolni, emlékeimben ugyanis felrémlett a Shenmue, mint az egyik – ha nem is körökre osztott, de – legérdekfeszítőbb és a legmesszemenőbbekig kidolgozott kalandjáték csodálatos képe. Tudatában voltam tehát, hogy a cég mire képes, ellenben azzal is tisztában voltam, hogy képes új bőrök lehúzására is... gondoljunk csak a SEGA Superstars EyeToy elnevezésű borzalomra... abban is szerepeltek VF karakterek ugyebár, de minek...

Indítás mellébeszélés nélkül, minek során csak a vak nem veszi észre, hogy a grafika mennyire átlagos. A bevezetőben Sei, a kisfiú egy elveszett szerverre lel egy barátja segítségével. A virtuális világban egy adatchipet keres, mellyel ki tudja majd fizetni elromlott légmotorjának javítási költségeit. Megleli, meg is harcol érte, de az analizálás során kiderül, hogy ez bizony nem fogja fedezni a költségeket... elindul hát, hogy némi pénzt szerezzen a Nexus világában. A szervervilágban, ahol az emberek virtuális hétköznapjaikat töltik és melynek egyes





darabjai olykor – érthetetlen módon – elvesznek. Ezeknek az elveszett adatdaraboknak a felkutatására Vadászok, azaz speciálisan kiképzett cyber-zsoldosok indulnak útra különféle szervereken. Sei is beáll a sorba és elindul a kincsvadászatra, de útja során a vártnál nagyobb ellenállásba ütközik: a Judgement 6 fedőnevű szindikátusba...





VIRTUA FIGHTER

A játék első negyed órájában tulajdonképpen minden lényegi információhoz hozzájuthatunk, amelyre a játékmenet folyamán feltétlen szükségünk lesz. Miután főhősünkkel, Sei-vel megérkeztünk a Vadászok főhadiszállására azonnal el kell indulnunk letenni a vizsgát, mert ennek a megléte a feltétele a kincsvadászatokon való részvételhez. Három nehézségi szintű vizsga van, sorrendben a Lo, a Hi és az Ex. Ezeken sajátíthatjuk el az alapvető irányítást – mint az ugrást és dupla ugrást, a függeszkedést és a falon futást –, a harcot, azon belül is a kombókat, valamint a jobb karral használható egyfajta energiakorbács alkalmazását. Az egész nem más, mint leginkább az MGS virtuális misszióinak harmatos utánérzete.

Miután megvan az első licencünk, indulhatunk is a teleporton keresztül az első, alapban felajánlott világba, egy városba és már neki is állhatunk az adatchipek gyűjtögetésének. Ezekkel a upgrade-elhetjük ugyanis a főhadiszálláson a fegyvereinket (shop), illetve ezek egy részében van eltárolva a játék során elsajátítható összesen közel félszáz kombó, azaz harci mozdulatsor adata. Ezek az úgynevezett Virtua Fighter-lelkek: Akira, Jacky, Sarah, Lau, Pai, Wolf, Jeffry, Kage, Lion, SHUN (rullah!), Aoi és Lei harci adatai, csak hogy senkit se felejtsünk ki a sorból. A chipek harmadik fajtái azok az adattárak, amelyek a meghibásodott, vagy elveszett Nexus-darabokkal kapcsolatos információkat tartalmazzák és amelyek megszerzésének a jegyében indulunk el a küldetéseinkre. A küldetésekre, melyek a már említett különböző szervereken játszódnak. Ezek a szerverek a legkülönfélébb virtuális világok, melyek a modern városoktól kezdve az elveszett őserdei birodalmon át a középkori japán egy szeletéig elég sokféle univerzumot tárnak elénk, bár a „komoly” RPG-k pályáinak a változatosságához képest mégis szembetűnően kevés az egymástól eltérő szintek száma.



Hogy mi az igazi gondom a játékkal? Nem csak a gyermeteg világ, ami nem méltó a VF, mint az általam legjobbnak tartott verekedős játék szellemiségéhez, hanem az, hogy túlontúl egyszerű. Tulajdonképpen minden megvan benne, ami egy jó real-time RPG-hez kellene, de mindez csupán végletekig leegyszerűsített, akcióorientált formában. Hiába működik jól a kombókban gazdag harcrendszer, hiába a karakterek fejlődése, hiába a kulcstárgyak és a fejtörők, hiányzik a tűz, a valóban jó ötlet és a valóban jó külalak. Az egyszerű játékrendszer-felépítésnek megfelelően a tiszta játékidő is sokkal alacsonyabb, mint azt az ilyen játékok esetében már megszoktuk, tizenegynéhány óránál nemigen lehet többel számolni.

SZÖRNYETEG

Nem azért, mert minden áron bele akarok kötni a game-be, de a külalakkal sem voltam teljes mértékben megelégedve. Alapvetően a SEGA-ra jellemző egyszerű, de ízléses a kivitelezése, ugyanakkor olyan szinten recések az élek és összemosódottak a textúrák, hogy az összhatás tekintetében nyugodtan mondhatom: ez bizony zavaró, csaknem csúnya. 2005-öt írunk, ennél nagyságrendileg szebb játékokat már háromnégy évvel ezelőtt is láthattunk. Az animációval nincs gond, a szereplők is viszonylag szépen kidolgozottak, főként a VF karakterek. Persze vizuális tekintetben ezek a figurák is jelentős visszalépést mutatnak a végletekig kimunkált, szinte a tökéletességig csiszolt VF4: Evolutionben látottakhoz képest. A zenével és a hanghatásokkal tudták talán a leginkább idézni a VF hangulatot a fejlesztők, a jellegzetes jrock a maga vékonyka torzított gitár aláfestésével és szintetikus dobhangzásával azért megdobogtathatná a szívünket, persze ha önmaga elegendő lenne a tapasztalt negatívumok ellensúlyozására. Csak hát egy játék ugyebár nem csak az OST-ről szól!

FELEJTŐ...

Félelmeim beigazolódtak, egy olyan produktum ez, amire nem igazán lett volna szüksége az általam amúgy nagyra tartott Virtua Fighter univerzumnak. Egész egyszerűen azért, mert ez a játék nem öregbíti annak hírnevét... Oké, a jó öreg iszákos Shun Dit és társait bármikor szívesen látom vendégül egy virtuális utazásra, de az az igazság, hogy egy ennél a minden szempontból középszerű, túlságosan is gyermeteg játéknál komolyabb alkotásban szívesebben találkozom velük... mondjuk egy fokkal jobb, mint a SEGA Superstars, de akkor inkább jobbnak látnám, ha a sorozat tekintetében mielőbb lehúznák a rolót, mielőtt még a jövőben további ilyen erőtlen próbálkozásokkal rukkolna elő a cég. Ez ugyanis véleményem szerint minden szempontból gyenge, semmilyen szempontból sem kiemelkedő. Totálisan közepes és vérszegény.

[D a e]

suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Áhhhh, végre elsüthetem a szokásost: vajon mikor jön a Virtua Fighters Kart? Lekoptam... :D

VIRTUA QUEST

SEGA / SEGA AM2

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb, dpl II
analóg irányító (dual shock)

✔ lelkek a virtua fighter-ből
× tovább süllyedtünk a vf univerzum negatív mélységeibe

4.5 pont

JOE ÉS SZILVA



KI, ÉN? NEM, MI!

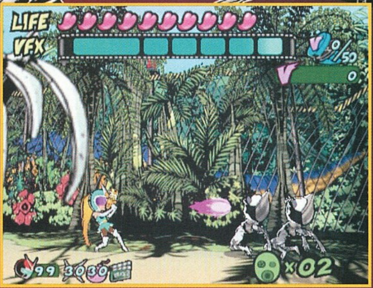
Nem individualista, hanem egyszerűen individum; műfaján, a platform-akciójátékok végtelennek tetsző seregén belül új utakat kereső, mégis szórakoztató alkotás. A rövid, de velős első rész egyenes ági leszármazottja, annak méltó utódja. A fejlesztők a nyitó epizód nem teljes mértékben kiaknázott, illetőleg meg nem valósított játékmenetbeli lehetőségeinek a tudatában – nagyon helyesen – egy új résszel egyenlítették ki adósságaikat. A Gamecube exkluzivitás bár a múlté, de a GC-PS2 közötti erőkülönbséget meghazudtoló, már a bevezető animációk alapján is leszűrhető igényes megvalósítás hamar eloszlatta a port létjogosultságával kapcsolatban felmerült kételyeimet.

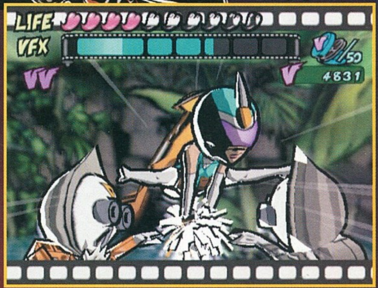
Ismételten a mozivásznon találhatjuk tehát magunkat, amint egy rajzfilmbéli szuperhősként – meglepő módon a képsorok pörgése közben a rendezővel való folyamatos kapcsolattartás mellett – vesszük fel a kesztyűt a csúnya, gonosz Fekete Császár és csatlósai ellen. Barátnőnk, az első részből már ismerős és ott megmentett, Joe-hoz hasonló speciális képességekkel (VFX ability-kkel) rendelkező Silviával karöltve indulunk útnak az ellopott szivárvány Oscar-díjak mielőbbi visszaszerzése érdekében.

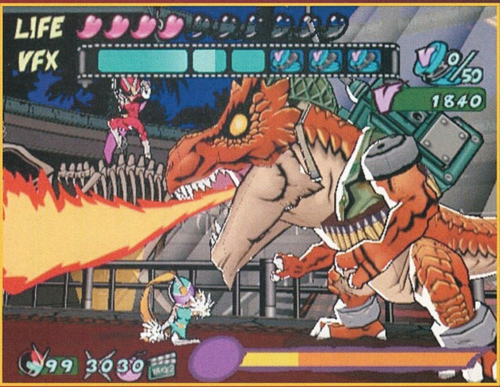
HARMINCHAT KAMRA

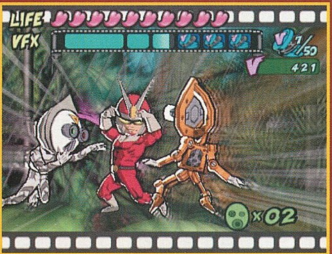
A hét rövidfilmre, azokon belül pedig több kis jelenetre osztott játékmenet egyenként öt-tíz perces hosszúságú pályákat garantál, filmenként maximum húsz perces élettartammal. Fokozattól – gyermek vagy felnőtt – függetlenül egy hétvégés játékkal állunk szemben, igaz ez inkább a tisztá játékidőre, vagy extrém mértékben kitartó játékosokra vonatkozik, ugyanis a véget nem érő harc mellett jó pár kisebb-nagyobb fejtörő is helyet kapott a programban, a továbbjutásunkat nehezítendő. Persze nem kell mindjárt agyonbonyolított feladványokra gondolni, de azért bizony „ki kell nyitni a csipánkat" egynémely helyen. A leglényegesebb játékmenetbeli változás a két játékos, illetve azok speciális képességeinek felváltott használata. Van, amelyik ellenféltípusra, főellenségre érdemesebb Joe-t, de olyan is van, amelyre célszerűbb Silviát ráuszítani. Míg Joe elsősorban a közelharcban, Silvia a fegyveres küzdelemben jeleskedik, így gyakran kell váltogatni a két karakter között. Érdemes megemlíteni, hogy a pályákon való előrehaladással egyidejűleg megannyi coint zsebelhetünk be, melyeket a pályák közti átkötő shopban válthatunk be extra életekre, kiegészítő másodlagos fegyverekre, egyéb hasznosságokra. A főmenüből nyíló extra játékmódban a kult 36 th chamber shaolin kung-fu film egy sajátos újragondolásába élhetjük bele magunkat, már ha a program fő vonulatát képző sztori-módban kinyitottuk annak egyes pályáit.

A speciális képességek sem kezdettől fogva állnak a játékos rendelkezésére, idő közben kell megszerezni azokat. Minden speckót egy-egy átvezető gyakorló ablak vezet be kellő alapossággal, azok használatát részletesen bemutatva és a játékossal begyakoroltatva. Legtöbbször az időlassítást kell használni, főként a fejtörőknél, de szép számmal található olyan szakasz is, ahol éppen az idő begyorsítása a továbbjutás feltétele. Ami fontos: mivel platformjátékról van szó, így egyes részeknél a tökéletesnél is tökéletesebb ugrálás bemutatására, vagy – ami még nehezebb – időre való perfekt ugrálás bemutatására ösztönöz, sőt kötelez a game... Van egy pár olyan rész, ahol a hajamat téptem, de szerencsére elmondható, hogy valamennyi ügyességi rész teljesíthető kellő odafigyeléssel és ami még ennél is fontosabb: türelemmel!









ötletgazdag pasztellszín-paradicsom, amely a készítők kivételes esztétikai érzékről tesz tanúbizonyságot. Szép nagy, aprólékosan megtervezett karakterek, fél- vagy éppenséggel egészképernyős boss-ok, pompás animációval felvértezve. Kivitelezésüket figyelembe véve bombasztikus időlassítás, időgyorsítás és zoom effektek jellemzik a prezentációt, bár azért az feltétlen megjegyzendő, hogy a pályák nem mindig jól beláthatóak, ami főként a főellenségeknél zavaró tényező lehet! Sőt, nem csak lehet, hanem az is... A rajzfilmes hatás fokozása az audio részért felelős szekció egyik fő feladata lehetett, vérbeli toon-szinkronhangok, fülsiketítő robbanások, zajok, zörejek jellemzik az alkotást. Tökéletes ellenpárja a grafikának! Ha képesek vagytok beleélni magatokat a két főhős szerepébe (ami megjegyzem nem túl nehéz, hiszen szuperhősök mindketten), akkor tényleg úgy érezhetitek, mintha a játék valóban életre kelne és a történet részeseivé válnátok: mintha csak magatok is egy rajzfilmbéli figuraként a vásznon, vagy a képernyőn kötnétek ki. Hogy mindez mit jelent? Nos nem mást, mint hogy a hangulat igencsak ott van a szeren!

TELJES A KÉP

A kép utolsó mozaikdarabkája is a helyére került, az első résszel együtt szerves egységet alkotó program minden, a nyitó epizód rövidségéből és nehézségéből fakadó hiányosság-űrt kitöltött. Ízig-vérig modern, szórakoztató akciójáték old-school 2D alapokon nyugvó játékmenettel, de grafikáját tekintve korszerű és stílusos 3D megvalósítással. A *Clover* mondhatni perfekt munkát végzett a bevezetőben már említett félelmeim ellenére. Akinek megvan az első rész az ne mulassza el beszerezni ezt sem, mert biztos vagyok benne, hogy jól fog szórakozni; akinek viszont nincs meg, annak az első rész végigjátszását követően tudnám javasolni. Szép munka! Kíváncsian várjuk a Farkas eljövetelét, Clover!

[D a e]

suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Bocs Dae, bocs Cheap, bocs mindenki, de nekem ez a játék továbbra sem tetszik. Tudom, menjek a sunyiba... :)

FIRKA

Első ránézésre semmi sem változott, de a pályák előrehaladtával fokozatosan kinyílik és megmutatja új arcát a VJ2 világa is. A filmeket idéző dzsungeles, ókori, modern városban bonyolódó, vagy épp futurisztikus jövőbeli pályák meglehetősen nagy változatosságot garantálnak. Az meglepetésként ért, hogy a Playstation 2 verzió semmiben sem marad el a GC-s reinkarnációtól, sőt... nagyon szép, letisztult grafika jellemzi a cell-shaded stílusú programot. Mindenféle szaggatástól mentes,

VIEWTIFUL JOE 2

CAPCOM / CLOVER STUDIO

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (201KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ az első résszel egy egységet képző, mégis friss alkotás
✕ rövid, mégis néha nehezen belátható pályák

8 pont



KOJIMA AJÁNDÉKA – NEKED, NEKEM, MINDENKINEK



A LEGELEJE

Az 576 Konzol levelesládájába érkező küldeményeknek jelentős részét teszik ki a „hogyan lehetek tesztelő" kérdéskört boncolgató irományok, és legalább ugyanennyien szeretnének megtudni „tesztelői műhelytitkokat" is.

Nos, hogy a többiek hogyan csinálják, az nem tudom, de magamról mesélek egy kicsit.

Az ugye tudvalevő, hogy a Konzol tesztjei hogyan épülnek fel – persze, hogy tudvalevő, hiszen akik kedvelik a magazint, pont ezért kedvelik, akik meg nem bírják, pont ezért nem bírják: általában egy adott cikk egyharmadát (néha a felét is, ha tényleg „meséltető" a téma) a tesztelő személyes történetei, sztorijai teszik ki. A jelenlegi gárda szerintem egyetért abban, hogy nem kedveljük a száraz, „ez a történet, azt kell csinálni" típusú cikkeket. Ráadásul, ti olvasók is azt igénylitek, hogy a teszter igenis szője bele, ha csak kis mértékben is, a saját gondolatait, élményeit; ezt konkrétan onnan is tudom, hogy a legtöbb esetben, pl. az 576 Online fórumain nem is magáról a játékról megy a duma, hanem inkább arról, hogy mi történt a cikkíróval '89-ben a Balatonparti SZOT üdülőben, és hogy ez mekkora történet...

Nos, nálam szinte mindig ugyanaz történik. Miután végigjátszottam a stuffot, vagy egyáltalán eljutottam oda, hogy már meg merem írni róla a tesztet, elkezdenek jönni a magvas gondolatok. Általában az esti bágyasztó fürdő közben lódul meg az agyam, és ez a folyamat lefekvés után csúcsosodik ki, melynek eredményeképpen ha 11-kor ledőlök, fél kettőkor még zakatol a burám. Baró ezután reggel nyolckor kelni...

Érdekes dolog történik ilyenkor. Valahogy úgy képzeljétek el, hogy elkezdem fejben megírni a cikket. Nem beszélgetek egy „másik magammal" (Tyler Durden ilyenkor szabadságon van :), hanem szinte látom az MS Word szövegszerkesztőt, és „ott belül" pötyögöm be a szavakat. Néha jön egy-egy olyan tök jó poén, amire fejben ráépítek vagy ötezer karaktert, ami már majdnem egy teljes oldal nálunk. Ne nézzetek hülyének, de néha még szerkesztem is a sorokat: ha a sok egymást inspiráló gondolat egy még jobban tetszőt szül, hajlamos vagyok beszúrni előre, vagy középre, és újragondolni az egészet! Ha olyan hangulatban vagyok, nagyon megfog a játék, és jó a téma, dőlnek a jobbnál-jobb okosságok.

Bajban mindig reggel vagyok, mert akármennyire is azt mondom éjjel: „Martin, az anyád istenit, ezt most megjegyezd!", addigra rendszerint mindent elfelejtek – de a legtutibb gondolatokat biztosan. Most bizonyára értetlenül néztek: feltalálták már a számítógépet, nem? Miért nem írom be? Így van, de mint azt már többször elárultam, nálam a lakás „szigorúan gépmentes övezet". Számítógépem otthon utoljára az Amiga volt, azután megfogadtam, hogy többet nem lesz gépem otthon. Konzolt is csak teszteléshez viszek haza, akkor is csak egy játékkal: azzal, amit nyüstölni fogok. Ha kell, egy hétig is nyomom, de csak egy stuffot, az „alanyt", semmi mást.

Egy idő után rászoktam arra, hogy papírt és tollat tettem az ágy mellé. A megoldás nem volt rossz, csak körülményes. Jön a gondolat, lenyúlni a tollért, és a sötétben úgy-ahogy leírni. A Renáta mindig könnyesre röhögte magát, amikor néha reggel megjelentem az irodában, két marék papír fecnivel, mind teleírva, néha olvashatatlan, kibogozhatatlan macskakaparással, és olyan mondatokkal, ahol minden páros szó magyar, minden páratlan angol, aztán ezekkel körülbástyázva nekiültem cikket írni.

Most, a **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** tesztelése és végigjátszása után különleges gondolatdömping szakadt rám. Száguldott az agyam, mint a gyorsvonat, de valami nem stimmelt. *Vízhangosak voltak a gondolatok!* Mintha én ezt már hallottam vagy olvastam volna valahol! Egy hirtelen ötlettől vezérelve előkapartam azt a két régi Konzolt, amiben az MGS és az MGS2 tesztjeim voltak. Mit látok? Majdnem szóról-szóra leírtam már azt egyszer, ami most újfent az eszembe jutott. Még be is röhögtem; voltak olyan bekezdések, amikbe csak be kellett volna helyettesíteni az új rész címét – tökéletesen megállták volna a helyüket most, több év elteltével is!

Akkor most mi van?

Most az van, hogy még egyszer le kéne írnom mindent. Közel ugyanazt. Le kéne írnom azt, hogy Kojima milyen apparátussal, milyen komoly előkészületek után szokta elkészíteni játékait. El kéne mesélnem, hogy milyen érdekes, sokoldalú, történelem- és természetrajongó ez az ember. Mindenképpen meg kéne említenem, hogy az MGS játékok dramaturgiailag, a történet megértetése szempontjából létfontosságú átvezető mozikat – és azok vágását – vizsgálva a hollywoodi szuperfilmekkel vetekszenek. Újra el kéne mondanom azt, hogy milyen különleges mesterséges intelligencia van ebben a játékban, mennyire meglepően, néha már-már emberien viselkednek benne az ellenfelek (akiket, mielőtt még valaki ebbe belekötne, még mindig egy program irányít, ergo ők nem „ember módra" intelligensek, hanem csak úgy „gép módra"). Oldalakon keresztül mesélhetném, hogy mennyire elkápráztatott a játék grafikája és látványvilága, mennyire túlmutat ez a game mindenen, amit eddig láttam. Ehelyett idézném azt, amit az egyik Xbox-os haverom mondott az MGS3-ról: *„Rájöttem, hogy mi a legnagyobb baj ezzel a játékkal. Nem lett volna szabad leülni játszani vele, mert ezután MINDEN GAGYI! ELKÉPESZTŐ!"*.

De nem írom le még egyszer. Olvassátok el az előző két tesztet, és ami ebből kimaradt, azt tegyétek hozzá azokból.

AZ ELEJE

2001 decemberében 9 pontot adtam az MGS második epizódjára. Nehéz, nagyon nehéz döntés volt ez nekem. Annyira nehéz, hogy most, három év elteltével sem tudnám, hogy miként csináljam másképp... Most sem lennék okosabb.

Elolvastam újra a cikkemet és komolyan elgondolkodtam. Pontosan tudtam akkor is, és tudom most is, hogy a második Metal Gearre nyolc pontot kellett volna adni – de nem lehetett. Egyszerűen nem tehettem meg, hogy egy olyan játékot, ami ennyire toronymagasan kiemelkedik a többi közül – abban az időben egy kezemen meg tudtam számolni azokat a hasonló programokat (ICO, DMC), melyek igényességükben, tartalmasságukban és úgy en bloc összességükben annyira *értékesek* voltak, mint az MGS2 – nyolc pontra értékelek.

Az MGS2 kilenc pontja az akkori piacnak, az akkori játékkínálatnak szólt elsősorban, de ha tiszta fejjel és tiszta szívvel megnézzük, mit nyújt az MGS2 az MGS 99%-os értékeléséhez (most 10 pontot mondanék rá kapásból) képest, egyértelmű, hogy csak 8 pontot ér.

Mindegy, hívjuk ezt egy kényszerű kompromisszumnak. Talán akkor ott nem fejtettem ki eléggé pontosan, mit érzek az MGS2-vel kapcsolatban; de ehhez előbb meg szeretném értetni veletek, hogy mit jelent nekem az MGS. A Metal Gear Solid Playstationös verziója nekem a *minden*.

Képzeljetek el egy olyan fiktív helyzetet, ahol ültök egy felsőbb bíróság előtt (Mint Bruce Willis a *12 Majom*ban), és elhangzik a kérdés: „Melyik számodra a világ legjobb játéka?". Nem gondolkodhatsz, nem mérlegelhetsz – rá *kell* vágnod a választ.

Egyértelmű, hogy erre nem lehet okosan felelni. Ha valaki húsz éve játékok között mozog, mint én (de aki 3 éve nyomja, az sincs jobb helyzetben – baromi sok game jelenik meg), annyi iszonyatosan király, korszakokat,



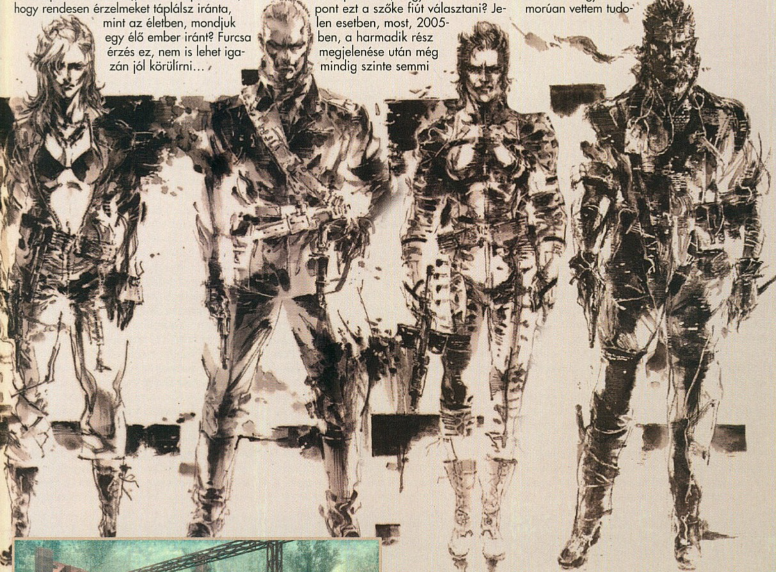


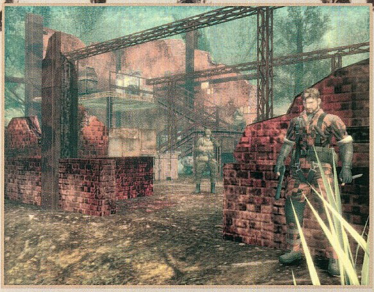
stílusokat meghatározó játékkal találkozott, hogy nincs köztük legjobb. Még stíluson belül sem lehet megmondani, hogy melyik a világ *legjobb* verekedős vagy mászkálós stuffja, hát még összességében.

Erre a kérdésre csak érzelmi alapon lehet felelni.

Ilyen alapon nálam az MGS viszi a pálmát. Azt hiszem soha, egyetlen játék sem hozott bennem fel annyi érzelmet, mint az MGS. Elvarázsolt az az energia, az a sok szív, amit Hideo Kojima belerakott. Leesett az állam az ötletektől, a technikai megvalósításától. Tátott szájjal álltam a sztori előtt. Simogatták a fülem és a lelkem a zenéi. Őszinte, tiszta érzelmekkel viseltettem a szereplőkkel szemben, mintha ők nem is pár, poligonból és textúrából felépülő virtuális izék lennének, hanem létező, lélegző, általam is jól ismert személyek. Engem ennyire még soha egy játék sem érintett meg ott belül.

Ciki ez? Amikor egy stuffal nem csak jó és élvezet játszani (azaz a játék betölti alapvető funkcióját: *szórakoztat*), hanem eljutsz oda, hogy rendesen érzelmeket táplálsz iránta, mint az életben, mondjuk egy élő ember iránt? Furcsa érzés ez, nem is lehet igazán jól körülírni…





Nos, egy ilyen helyzet után jött az MGS2. Playstation 2, iszonyat grafikai ugrás, jóval hosszabb játékidő – de mégis, ahogy 2001-ben is írtam az értékelőben: *a tűz már nem lobog annyira.*

A hiba nem az én készülékemben volt. Úgy érzem, az MGS2-vel valami baj történt.

Először azt hittem, hogy hiába a grafikai fejlődés, hiába a PS2 tudása és a DVD nyújtotta távlatok, az MGS által prezentált minőséget nem lehet még egyszer reprodukálni. A játék egyszerűen nem volt több elődjénél semmi másban, csak annyiban, amennyivel jobb gép a PS2 a PS1-nél.

Baj volt a történettel. Az MGS sztorija abszolút tökéletesen illeszkedett a két ősrégi, kevesek által ismert, MSX-re készült előzményhez, de mégis, önmagában is perfektül megállta a helyét. Aki tudta, tudta, hogy nagy dolgok történtek itt korábban is, és aki elég jól értett angolul, az a rengeteg átvezető filmből és rádióbeszélgetésből bizonyára kihámozta – de másképp fogalmazok: inkább *megérezte* –, hogy ebben a játékban valószínűleg SOKKAL többről van szó, mint arról, hogy egy magányos hős megmenti a világot a gonosz terroristáktól.

Ezek után megkaptuk az MGS2 sztoriját, melynek vitán felül leggyengébb láncszemei – de ezt is leírtam már abban a 2001-es cikkben, nem akarom feleslegesen ismételni magam – a szereplői voltak. Először is Snake csak érintőlegesen és részben volt jelen, ami mondjuk nem is lett volna baj, mert nekem nagyon bejött Raiden is – de ő is sokkal jobb és szimpatikusabb lett volna, ha egy sokkal jobb és komolyabb magyarázatot kapok arra, hogy miért kellett pont ezt a szőke fiút választani? Jelen esetben, most, 2005-ben, a harmadik rész megjelenése után még mindig szinte semmi magyarázatunk nincs arra, hogy kicsoda Raiden, honnan jött, mit keres ebben a zseniális történetben, és ami a lényeg: miért pont ő volt a főszereplő?

De nem is ez volt a legnagyobb gond: az MGS szériára oly kimagaslóan jellemző főellenségek, un. boss-ok is teljesen jellegtelenek voltak. Emlékeztek még Psycho Mantis-ra? Vajon el lehet őt valaha felejteni? Nem tudtam hova rakni azt az embert. Jobban sajnáltam, mint amennyire gyűlölnöm kellett volna a történetben betöltött szerepe alapján. A párbaj Sniper Wolffal? A végén a zene meg a hóesés? Tedd a szívedre a kezed: nem csalt könnyeket a szemedbe? Könnyeket? Egy konzoljáték? Nem egyszerű, ugye? Liquid Snake? Gonosz volt? Vagy csak hű az eszméihez? Az a végtelen megszállottság, amivel az a srác Big Boss-hoz ragaszkodott… Ki az isten volt ez a Big Boss, és mit tudott, amivel így maga mellé tudta szögezni a FoxHound egység tagjait?

Az mondjuk tény, hogy az MGS2 története nehéz; sokkal nehezebb, mint az MGS-é. Arzenál? Szimuláció? S3 terv? Patrióták? Tucatnyi kérdés, egyelőre válaszok nélkül, de ez nem feltétlenül baj. Tulajdonképpen én még ezeket is meg tudtam bocsátani Kojimának, hisz tudtam, hogy előbb-utóbb, talán a harmadik részben sok mindenre választ fogunk kapni. Egy dolgot viszont nem bocsátottam meg: azt, hogy az MGS2-vel, mint itt pár bekezdéssel arrébb írtam, *baj történt.*

Az MGS2-t szerintem (nem akarok összeesküvés elméleteket gyártani) az utolsó pillanatban megváltoztatták. Szinte biztos vagyok benne, hogy az MGS2 valami másnak készült. Nem így képzelték el eredetileg, de közbejöttek a szeptember 11-ei események New Yorkban, és a játék bizonyos részeit újra kellett vágni, át kellett írni, ki kellett hagyni egy csomó mindent, és arra is pénzt mernék betenni, hogy a vége totál más lett, mint ahogy eredetileg elképzelték.

Mindamellett, hogy a New York-i eseményeket én is nagyon szomorúan vettem tudomásul, és azt is elhiszem, hogy Kojimát, aki köztudottan Amerika kedvelő, és emellett maximálisan békepárti ember, nagyon mélyen érintette a dolog, én sajnálom, hogy az MGS2 nem lett több annál, ami végül lett belőle. Jól szórakoztam vele, szeretem, de úgy éreztem, engem ezek után a harmadik rész nem fog érdekelni.

Nem akartam megírni az MGS3 tesztjét. Nem akartam újra csalódni…

A KÖZEPE

Itt most jöhetne az, hogy „A játék megjelenése előtt…" – de ezt a részt most kihagyjuk, mert megvolt már egy párszor. Ugorjunk inkább oda a történetben, hogy ülök otthon a fotelben, a kontroller a földön, valamikor hajnal magasságában vagyunk, én csak bámulok magam elé, miközben halk zene szól, és az MGS3 stáblistája kúszik a képernyőn.

Ekkor már tudom, hogy a tesztet mégiscsak én írom majd meg. *Ez biztos.*

Annyi történt ugyanis, hogy végigjátszottam a játékot, és ugyanazt, pontosan ugyanazt éreztem, mint 1999 januárjában, az MGS után.

Kojima megint megcsinálta. Kiköszörülte a csorbát. Nagyot alkotott. Veszettül beletalált.

Végigjátszottam az MGS3-at, és azt éreztem, hogy a történet beteljesedett. Kitisztult az égbolt, választ kaptam a kérdéseimre, mindent megértettem. Ez a játék egy mestermű!

Felhívtam pár nap múlva, még azon melegében a Liquidet, mert tudom, hogy hasonlóan érez MGS ügyben, mint én. Mondom neki totál bezsongva: Liquid, én megvilágosodtam! Rájöttem, hogy mi a helyzet ezzel a Metal Gear kérdéssel. Átlátom az egészet. Elmondani úgysem tudom, majd leírom a tesztben.

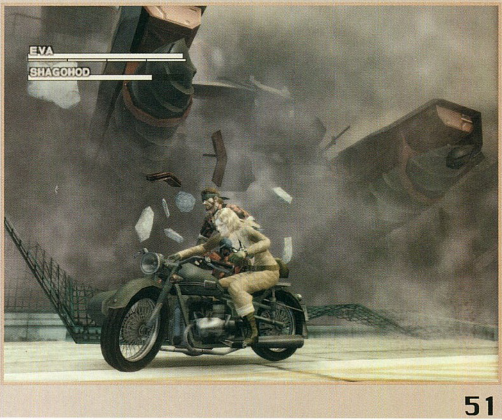
Mielőtt azonban ez megtörténne, jöjjön a *kötelező gyakorlat* – az MGS3 bemutatása; sok olvasó kérésére lehetőleg spoiler-mentesen, azaz a **lényeges poénok lelövése nélkül**. (Nem lesz könnyű!)

A harmadik rész sokak meglepetésére nem folytatás, hanem előzmény: a '60-as években, egészen pontosan 1964-ben játszódik. Csapjuk fel a történelemkönyveket: láthatjuk, hogy ez a hírhedt Hidegháború időszaka. Nyugat és Kelet, Amerika és a Szovjetunió, Kennedy, Hruscsov, Berlini fal, atombomba, verseny a világűr meghódításáért – zavaros, titkokkal, összeesküvésekkel és árulásokkal teli időszak volt ez, mellyel kapcsolatban sok mindent még napjainkban sem sikerült tisztázni és kibogozni a történészeknek.

A főszerepben egy különlegesen képzett amerikai katona áll, név szerint Jack, fedőnevén Snake, akit azzal bíznak meg, hogy hatoljon be egy eldugott szovjet bázisra és menekítsen ki egy menedékjogot kérő tudóst, aki egy titkos szuperfegyver megépítésén dolgozik.

Ez lesz tehát a feladatod.

A játék alapkezelése tulajdonképpen teljesen ismerős lesz az edzett MGS játékosoknak, és mivel ezt most egy amolyan „mesélős" cikk-



nek szántam, engedjétek meg, hogy kihagyjam a szokásos gombkiosztás-ismertetést és egyebeket. A mellékletben úgyis megtaláltok minden hasznos tudnivalót.

Most persze jogos a kérdés: akkor az MGS3 is csak egy újabb rész? Csak egy új történet? Semmi újítás? Semmi továbblépés? Megismétlődött az MGS2 fiaskó?

Nem. Az MGS3 olyan szintű továbblépés az MGS-MGS2 által nyújtott színvonalhoz képest, mint amilyen az MGS volt a maga korában. Egy új szint. Egy új dimenzió. Az *új mérce*.

Az MGS3-ban sikerült azt megalkotniuk Kojimáéknak, amit már az MGS2-ben is meg kellett volna: sikerült kifacsarniuk mindent a PS2 hardveréből, sikerült tökéletesen kihasználni a DVD előnyeit a CD-hez képest, és emellé még olyan új ötleteket, olyan eddig még soha nem látott és alkalmazott ideákat raktak a játékba, amivel az MGS3-at egy csapásra beírták a Videojáték Történelem vörös sárkánybőrkötéses nagykönyvébe.

Az MGS3 egyik legnagyobb újítása, ami leginkább a kezeléssel kapcsolatos, és ami újfent tanulásra, gyakorlásra ösztönzi majd még a „legkigyúrtabb”, legtapasztaltabb MGS játékosokat is, az a CQC harci rendszer bevezetése.

A CQC jelentése *Close Quarter Combat*, amit talán *Közelharci Technikának* lehetne fordítani. (A következő adatokat egy Motosada Mori interjúban olvastam – ő volt az MGS sorozat katonai tanácsadója.) Ez egy valóságban is meglévő rendszer, amit dzsungelben, sűrű növényzetben, vagy épületeken belül szoktak alkalmazni, amikor nincs lehetőség fegyverhasználatra. Ezt alkalmazzák a különleges egységek akkor is, ha szűk helyen, mondjuk repülőgépeken kell a terroristákkal küzdeni. Tökéletesen alkalmas arra az esetre, ha az ellenfél – vagy ellenfelek – a közvetlen közelben van, vagy akkor, ha nem lehet pontosan tudni, honnan jön majd a támadás. A CQC rendkívül változatos, helyzet- és pozíciófüggő támadásokra és védésekre ad lehetőséget. Ütésekből, rúgásokból, kitérésekből, elvezetésekből, dobásokból, fojtásokból és az ellenfél testének pajzsként használatából épül fel. A játékban a CQC technikákat az ellenfélhez közel kerüléssel, többféle pozícióból, az analóg kar és a Kör gomb együttes használatával lehet kivitelezni. A PS2 kontroller gombjainak analóg tulajdonságát is kihasználja a CQC technika: a Kör különböző erősségű nyomására más és más mozdulatokat hajthatunk végre.

Az MGS3 második nagy újítása a gyógyítási rendszer bevezetése. Kis túlzással azt is mondhatnám, hogy Kojimáék egy profi anatómiai oktató tanfolyamba vezetnek be minket! Ebben a játékban egészségi állapotunk helyreállítása már rég nem arról szól, mit eddig évekig, hogy „rágyalogolsz az eü csomagra, az energiád meg visszaugrik”.

Snake állapotát a játékképernyő bal felső sarkában láthatjuk. A felső, vastagabb csík az életerő, az alatta levő, szakaszokból felépülő a Stamina, azaz az állóképesség, az energia. A Start gomb megnyomása után a Survival Viewer menübe kerülünk. Itt a **Cure** pontot választva gyógyíthatjuk magunkat. Ha megsebesülünk, az ezen a képernyőn megjelenik emberünkön, a sérülés leírásával együtt, így mindig tudjuk, mit kell gyógyítanunk. Figuránkat a bal karral mozgathatjuk, a jobbal forgathatjuk, a Háromszöggel közelíthetünk, a Négyzettel távolíthatunk, az R1-gyel röntgenképet kérhetünk, és ilyenkor emellé az R2-vel még behozhatunk a Medical History (Korábbi egészségügyi beavatkozások) és a Food History (Korábbi étkezések) listákat. Az R2 benyomása után a jobb alsó sarokban láthatjuk a sebek és sérülések ellátásához szükséges tárgyainkat, melyek közül a Körrel választhatjuk ki a szükségeseket. Az L2 megnyomásával a gyógyszereink között tudunk válogatni. Gyógyító felszereléseket, gyógyszereket a játék során többfelé találhatunk, és ne felejtsük el, hogy a dzsungel is egy csomó hasznos gyógyszert rejt: a feltűnő színű virágokat / növényeket nyugodtan „arassuk le” késünkkel, vagy lőjünk beléjük, mert hasznos cuccokat rejtenek!

Szorosan a gyógyítási rendszerhez kapcsolódik a harmadik nagy újdonság: az étkezés bevezetése. Snake egy élő ember, ezért energiára, élelemre van szüksége. Ha a gyógyításról azt mondtam, hogy anatómiai oktatás, akkor az étkezés egy biológiai és természettudományi tanfolyammal ér fel!

A kajálással Snake korgó gyomrát tömhetjük meg, amit a Stamina csík szimbolizál. Ha sokat futunk, ha elfáradunk, ha bizonyos sérüléseket bekapunk, ez a csík rohamosan fogyni kezd. Ennek eredménye a látás beszűkülése vagy a kézremegés, az elgyengülés. Ilyenkor kell burkolnunk. Hogy mit ehetünk meg? Mindent, amit találunk! Elsőként említeném a mindenki számára jól ismert élelem-csomagokat. Van belőlük amerikai és orosz gyártmány is, ezeket a bázisokon találjuk, vagy kapjuk. De ezeknél sokkal fontosabbak a természetben található étkek. A szó szoros értelmében bármilyen állatot elejthetünk, ami utunkba kerül! Rendkívül sokféle kígyót, békát, halat, mókust, nyulat, zergét, krokodilt levadászhatunk (sőt, a méhkaptárokból kiszívott méz is egy nagyon ízletes eledel!), majd ezek az ételek felvéve a hátizsákunkba kerülnek. Az állatok mellett növényeket is begyűjthetünk (késsel vagy belelövéssel): ezek lehetnek fán termő ízletes gyümölcsök, például alma, mangó, de megehetünk mindenféle gombákat is! Enni szintén a Survival Viewer menüben tudunk, a **Food** pont kiválasztása után. Csak rá kell bökni a kívánt kajára (az R1-gyel megvizsgálhatjuk), amit Snake gyorsan befal, majd kommentálja, hogy milyen volt az íze. A jó kaják nagyobb mértékben, a rossz ízű étkek kevésbé töltik a Stamina csíkot. Érdemes mindig a régebbi étkeket elfogyasztani, mert egy idő után a kaják hűtés híján megromlanak („rotten” megjegyzés az étel neve mellett), jobb esetben gyomorfájást, rosszabb esetben mérgezést okozva. Vannak ételek, melyek alapból is mérgezőek, de hát a puding próbája mindig az evés… ;)

De ez még mindig nem minden – jöjjön a negyedik nagy újdonság, az álcázási rendszer. Ellenséges területen a katona legjobb barátja a rejtőzködés: álcázzuk hát magunkat!

Láthatóságunk, illetve láthatatlanságunk a játékképernyő jobb felső sarkában, százalékos arányban található. A felső érték arcunk, az alsó testünk álcázásának mértékét mutatja. A Survival Viewer menü **Camouflage** pontját választva tudjuk álcáinkat variálni. A Face menüben az arcunkon használható álcázásokat állíthatjuk be, a *Uniform* menüben pedig a különböző álcaruháink között válogathatunk. Mindkét esetben láthatjuk, az álcák mellé írt számokkal jelezve, hogy az az adott álca milyen mértékben javítja vagy rontja pillanatnyi rejtettségünket. A felöltött álcákról az R1 megnyomásával kérhetünk részletes információt.

Arcálcákat és ruhákat kezdésből többfélét kapunk. A játék előrehaladtával rejtett és kevésbé rejtett helyeken is találhatunk majd újabbakat, és arra is lesz lehetőség, hogy főellenségeink speciális ruháit megszerezzük (ehhez úgy kell legyőznünk őket, hogy nem az életerejüket, hanem a staminájukat vesszük le!). Akinek van PS2 Online hozzáférése, az pedig a netről is tölthet majd le néhány különleges ruhát.

Végezetül van még egy pont, amit a Survival Viewer menü kapcsán meg kell említenem: ez a **Backpack**, azaz Hátizsák menü. Ezen belül két almenüt találunk: a *Weapon* és *Item* menüket. Ezekbe belépve azt állíthatjuk be (ki- és bekapcsolással), hogy mely eszközeink / fegyvereink legyenek a játék során az L2 / R2 gyorsmenükből kiválaszthatóak. A történet haladtával sokkal több tárgy és fegyver kerül majd hozzánk, mint ami ezekbe a menükbe belefér, ezért mindenki játékstílusának, vérmérsékletének, vagy a pillanatnyi helyzetnek megfelelően itt válogathatja össze a kívánt felszerelését.

A KÖZEPE VÉGE

Most elérkeztünk ahhoz a fejezethez, ami ennek a tesztnek az abszolút lényegét képezi: most szeretném elmagyarázni nektek, hogy – ez most nagyon fontos szó ide – *szerintem* miről szól az MGS sorozat, és ezen belül az MGS3.

Annyira ugyan nem látom át a Mátrixot, mint Neo, de azt hiszem valami dereng. A korábbi MGS tesztjeimben már leírtam ezt, és meg is próbáltam kifejteni, hogy az MGS stuffokat nem lehet, nem szabad bekategorizálni. Nem egyszerűen játékok ezek, nem is interaktív filmek, hanem valami más.

Az MGS játékok – esetünkben az MGS3 – három teljesen különböző, mégis szorosan egybefüggő összetevőből (A + B + C) épülnek fel.

Ezek közül az egyik a történet. Egy elképesztően zseniális sztori, ami legalább ugyanannyira kaland, akció és fikció, mint amennyire hiteles dokumentáció. Ezen történet elbeszélésének eszköze valahol – részben – a játék.

A. Elsőként tehát a játékos a történetet teszi magáévá. Az MGS-ben megismertük az alapszituációt és a főszereplőket, az MGS2-ben ezzel szemben tulajdonképpen a kiterjedt háttér-információkba avattak be minket; egy körrel beljebb kerültünk, egy réteggel lejjebb süllyedtünk ebbe a szövevényes hálóba, aminek az lett az eredménye, hogy a gyertya már mind a két felén égett. Halmozottan több lett a „miért” és a „hogyan”. Egyrészről már fogalmunk sem volt, hogy a történet hova tart, mi lesz ennek a vége, másrészről nem voltak meg (csak nagy vonalakban, a régi két MSX epizód alapján, érzelmi háttér nélkül) információink a pontos előzményekről. Most viszont itt az MGS3, amely után elárulhatom, hogy legalább az egyik oldaláról légmentesen le tudjuk majd zárni az MGS alagútját: a harmadik rész végigjátszásával (és a Mellékletünk használatával :) mindenki számára teljesen világossá válik, hogy honnan indult ez az egész.

Nem is kell ez ellen tenni. Játszd végig az MGS3-at úgy, ahogy tudod. Szaladj végig rajta. Ne foglalkozz azzal, hogy milyen fegyvert használsz. Ne gondolkozz a tárgyak felhasználhatósági lehetőségein. Ne érdekelje-

























nek az álcák. Ne nézd az eredményeidet. Ne csinálj mást, mint koncentrálj a sztorira, hogy mindent megérts, hogy minden kérdésedre megtaláld a választ.

A második összetevő az akció. A kommandózás, a fegyverek, a bunyó, a helyszínek.

B. Miután egyszer így lenyomtad az MGS3-at, jöhet az igazi játék! Most már nem kell azon izgulnod, hogy mi lesz a következő átvezető film, vagy mi történik a szereplőkkel. Most már oda tudsz figyelni arra, mi történik a játéktéren. Próbáld ki és ismerd meg az összes fegyvert. Mik azok a dolgok, amik nem fegyverek, mégis fegyverként használhatók? Teszteld végig az összes felszerelési tárgyat. Keresd meg az összes őrt. Hívj fel mindig minden szereplőt a rádión, hallgass meg minden beszélgetést. Menj el a térkép minden pontjára. Járd be a terepeket északtól-délig, kelettől-nyugatig. Próbálj ki alternatív útvonalakat és megoldásokat, melyek során rejtett jelenetekkel, filmekkel, átvezetőkkel lehetsz gazdagabb. Figyeld meg a környezetet, a növényeket, az állatokat. Ismerkedj meg a játékkal töviről-hegyire.

A harmadik alkotóelem a végtelen lehetőségek tárháza!

C. Most pedig jöjjön a lényeg, az esszencia: kezdd el élvezni az MGS3-at! Mert az MGS3 nem egy külső nézetes kommandós game. Az MGS3 egy logikai játék; olyan, mint a sakk vagy a Tetris. A sztori csak egy dolog. Az akciójáték része meg egy másik. De belül, legbelül, ott, ahol Neo a Mátrixot látja, az MGS3 nem más, mint színtiszta logikai feladványok összessége!

Az MGS3-ban nem képernyők vannak, nem helyszínek vannak, nem szobák vannak. Itt feladványok vannak. Könnyebb és nehezebb rébuszok. Képzeld el a pályát síkban: egy négyzet, rajta mondjuk 4 strázsáló őr. Oldd meg a feladatot, amit *te adsz fel magadnak!* Osonj úgy el köztük, hogy egyik sem lát meg. Vagy altasd el mindet. Öld meg mindet. Üsd le mindet. Használj csak egy fegyvert. Lődd szét a rádiójukat. Ragassz a hátukra robbanószert. Csald csapdába őket. Itt már nem dzsungel van, nincs Snake és nincsenek katonák sem: lehetőségek vannak, melyekhez majdnem számtalan eszköz társul: csinálj azt, amit akarsz!

Nem az a lényeg, hogy legyőzd a főellenséget. Ez nem kihívás. Az a titok, hogy rájöjj, mi a főellenségek nyitja, a gyenge pont, a megoldás, majd ezek után oldd meg a rébuszt a lehető legtöbbféleképpen. Ami eszedbe jut, és ami soha nem jutna az eszedbe! Itt nincsenek követendő útvonalak. Legyőzheted őket 2 perc és 1 óra alatt is. Mindegyiket. Mindegyik egyformán könnyű és egyformán nehéz – ezt ne felejtsd el! Bármelyiknek elég 5 lövés – vagy éppen ötven sem elég… Legyőzheted fegyverrel. Legyőzheted fortéllyal. Minden egyes tárgy vagy fegyver minden egyes helyzetben és szituációban használható. Csak tőled függ, melyiket választod – csak rá kell jönnöd mi, mire, mikor és hol jó!

Itt semmit sem KELL megcsinálni, de mindent meg LEHET csinálni!

Próbálj ki minden egyes lehetőséget. Játszd végig az MGS3-at gyilkolás nélkül. Játszd végig a lehető leggyorsabban. Játszd végig mentés nélkül. Vedd fel az összes ruhát, az összes álcát az összes lehetséges helyzetben. Gyűjtsd össze az összes ehető dolgot. Vedd fel az összes tárgyat. Kóstolj meg mindent. Keress meg minden titkot.

A VÉGE

Hát, nem volt egyszerű úgy írni erről a játékról, hogy nem lövök le poénokat. Nem egyszerű, mert talán sokan élvezték volna, ha egy-két konkrét, a játékból vett helyzettel is illusztráltam volna azt, amit itt az előbb a végtelen lehetőségekről próbáltam elmesélni. Szívesen bedobtam volna, hogy pl. miként szívattam meg Volgin kapitányt pár lövéssel, energiaveszteség nélkül, vagy hogyan hányattam meg The Feart egy vicces trükkel. Majd legközelebb…

Azt már a teszt megírása előtt tudtam, hogy ehhez a játékhoz ugyanolyan végigjátszást kell gyártani, mint az MGS2-höz: egy olyat, amiben a sztori a végletekig meg van magyarázva, ahol minden fontos párbeszéd lényegét lefordítjuk nektek. Azt is tudtam, hogy ezt nem lesz időm megcsinálni. A megoldás Savage, egy kedves olvasónk személyében érkezett. Tudtam róla, hogy nagy MGS rajongó, és ami nagyon fontos, szakértő is. Megkérdeztem tőle, elvállalja-e a végigjátszás elkészítését, az ismert kemény feltételek mellett. Vállalta. Nagyon köszönöm Savage a magam, és minden olvasó nevében is!

Ha végignyomjátok a játékot, és elolvassátok a leírásunkat szembetűnik, hogy az MGS3-hoz tulajdonképpen nem kell, nem lehet jó végigjátszást csinálni. A játékban talán ha 3 olyan hely van, ahol esetleg meg lehet akadni; három feladat, amire esetleg az nem jön rá, aki nem tud elég jól angolul. Minden más kézenfekvő, minden más adódik, ráadásul mindent elmagyaráz a játék, és ha elég figyelmesek vagyunk, azt is észrevehetjük, hogy állandóan ott segíti a továbbjutásunkat (a boss-harcokat is beleértve), ahol tudja.

Mellékletünk lényege tehát az, hogy a sztorit megértsétek. Ebben segít nektek Savage írása. Természetesen ott áll az is, ahogy ő a különböző helyzeteket megoldotta. De kérlek titeket: ezeket a részeket ugorjátok át. Próbáljatok mindent először egyedül kiokoskodni. Aztán, ha ez megvan, olvassátok el Savage magyarázatait. Annyit még elárulok, hogy ezzel nincs vége: a jövő hónapban beavatunk titeket az összes titokba! Olyan lehetőségeket osztunk majd meg veletek, amire talán soha nem jönnétek rá! ;)

A VÉGE LEGVÉGE

Nincs más hátra, mint az értékelés!

Grafika. Az MGS3 grafikailag a jelenleg piacon levő legerősebb PS2 játék. Nem hiszem, hogy ennél több van a PS2 hardverében. Nézzétek meg a képeket. De ennél még tovább megyek: van a game végén egy motoros-menekülős jelenet, amely annyira hihetetlenül néz ki, és olyan dinamikusan fut, amihez hasonlót semmilyen számítógépes vagy konzoljátékban én még nem pipáltam! A teljes látványvilágot – a dzsungel észveszejtő megjelenítését, a végtelenül élethű karaktereket, a fény-árnyék effekteket, a belső terek részletességét, az animációkat és az átvezető filmek minőségét, a színeket és az ízlésvilágot – tekintve padig azt mondom… nagy levegő… hogy az MGS3 a jelenleg létező legszebb játék. Ennyi. *Kiváló*.

Játszhatóság. Az MGS3 játszhatósága nagyon jó – majdnem tökéletes. Egy dolog miatt nem adom meg rá a maximális értékelést: úgy vélem a sok-sok lehetőségnek, például a szerteágazó gombfunkcióknak (CQC, analóg funkció) köszönhetően nem könnyű megtanulni a tökéletes, hibázás mentes, 100%-os élvezhetőséghez kellő kezelést – magyarul könnyű mellényúlni, túlnyomni, hibázni. *Jó*.

Szavatosság. Mint azt már mondottam – de legalábbis éreztettem –, az MGS3 egyesíti mindazt, ami tökéletesen sikerült az előző részekben, és egyben pótolja azok hiányosságait. Az MGS minden előnye ellenére igen rövidre sikerült, talán a CD kapacitásának korlátjai miatt is. Most ez is megoldódott. A harmadik rész első végigjátszásra körülbelül 20 óra tiszta(!) játékidőt hoz, amiben természetesen nincsenek benne a filmek – és ehhez tudni kell, hogy az MGS3 legalább felében nem csinálunk majd mást, csak mozizunk! Ehhez hozzájön a második, extra tárgyakkal kecsegtető, mondhatni pepecselős menet, ami, ha nekiállunk mindent kipróbálni, biztos legalább 7-8 óra pluszt hoz. Harmadszorra, negyedszerre biztosan mindenki előveszi majd a mentett állásait, és legyőzi az összes főellenséget még jó párszor, minden lehetséges módszerrel. Ehhez jön a rejtett dolgok felfedezése, mondjuk az összes lehetséges kaja begyűjtése, vagy a Kerotan békafigurák meglövése. S végül ne feledkezzünk meg a különböző nehézségi fokozatokról is, melyek változó körülményeikkel igen nagymértékben befolyásolják a játék menetét:

- Az őrök észlelési képessége (látás, hallás)
- Az őrök intelligenciája
- Az őrök célzáspontossága
- Az általunk bekapott sérülések nagysága (őrök / boss-ok)
- Az általunk bevitt sérülések nagysága (őrök / boss-ok)
- Riasztási idők hossza (Caution / Evasion / Alert)
- Kábítási idők hossza
- Az erősítésként érkező csapatok kiállása
- Ellenálló képesség a hideggel szemben
- Kapaszkodási képesség
- Tárgyak / felszerelések / lőszer mennyisége
- A hátizsák befogadóképessége
- Stamina fogyásának mértéke

Gondolom egyértelmű, hogy ez így *kiválót* érdemel!

Zene / Hang. Dolby Pro-Logic II. A dzsungel hangja a madárcsicsergéssel, a fák lombkoronájának susogásával és a fő zizegésével olyan, hogy irodákban kéne lejátszani háttérzajnak, hogy megnyugodjanak a dolgozók. A fegyverek nagyot szólnak, élesek. A karakterek hangja ugyanolyan megrázóan jó, mint az első részben. A zene? Az *csodálatos*. Néha könnyfakasztóan gyönyörű. Szerintem *kiváló*.

Hangulat. Azt hiszem egyértelmű, hogy a három közül ez a legtökéletesebb MGS epizód. Minden benne van, ami eddig jó volt, és ennél a játéknál aztán tényleg elmondhatjuk, hogy *van benne újdonság* is!

Hallottam, aki azt mondta: az MGS3 egy sz*r, mert nincs benne radar. Sz*r, mert nincs benne normális kamera, amivel be lehetne látni Snake előtt a terepet. Erre egy egész fejezetet akartam építeni, de elálltam tőle. No fika today. Aki ezt mondja, azt maximum sajnálni lehet – vagy segíteni neki *látni*. Haver, tudod miért nincs radar? Hogy ne a radart bámuld, hanem a JÁTÉKOT. Azért nincs radar, hogy ha egyet lépsz előre, és nem tudod, mi van előtted, megnyomd a saját szemszög gombját, és körbenézz. Azért, hogy használd az érzékeidet. Nincs radar, hogy ne tudd, mi vár rád a következő sarkon. Láss és hallj! Azért nincs radar, hogy megijedj, amikor a fák között lopózva meghallod a környezetébe beleolvadó, terepszínű ruhás, téged észlelő katona kiáltását: „Hőmmm!". Azért nincs radar, hogy ha lefekszel a térdig érő fűbe, még véletlenül se tudd, hogy megúszod-e, vagy rágyalogol-e

a fejedre az őrjárat. A radar egy felesleges könnyítés. A radar egy átverés. Valahol megöli a játék lényegét: használd inkább az eszközeidet. Mozgásdetektort, infra-szemüveget, hangdetektort, szonárt, saját szemszöget – oldd meg, ahogy tudod! Használd az agyad, ne a radart…

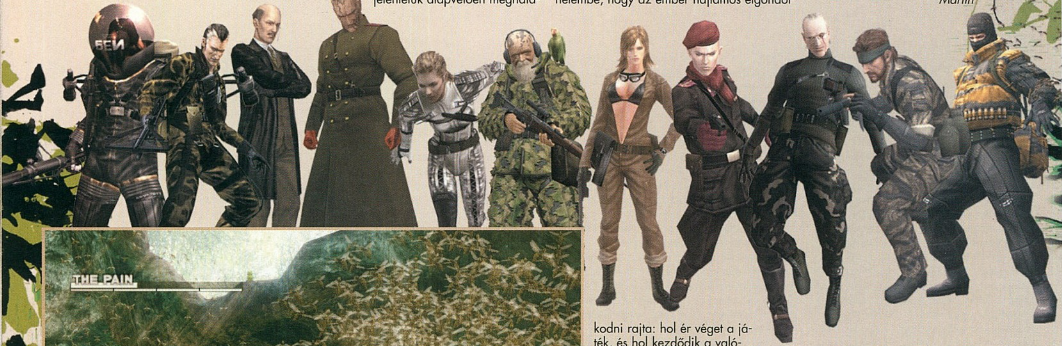
Egy másik azt mondta: az MGS3 egy sz*r, mert ilyen nincs, hogy egy embernél ennyi terepruha legyen. Haver, kapcsolj ki. Szakadj el egy kicsit a való világtól. Engedd, hogy elvigyen magával az MGS3. Emlékezz, miből áll ez a játék: A + B + C. Te is tudod és én is, hogy ilyen a valóságban nincs. Tudod, hogy tulajdonképpen tök felesleges az MGS3-ban akár egy darab terepszínű ruha is. Végig tudod játszani az egészet még félmeztelenül is. A végigjátszáshoz tök felesleges álcát váltogatni, tök felesleges elbújni. Mindegy, hogy észrevesznek-e vagy sem…

Ezt azért kell csinálni, hogy szórakozz egy kicsit! Vajon meglát, ha ezt felveszem? Közelebb mehetek ennél? Felismer? Átvertem? Megzavartam? Így tud bántani? Erről szólnak a ruhák nem másról.

Az MGS3 karakterei összehasonlíthatatlanul karizmatikusabbak, mint az MGS2 szereplői; de az MGS mögött is csak alig maradnak el. Talán úgy lehetne megfogalmazni, hogy 50%-ban kiválók, 50%-ban átütően jók a figurák. Biztos vagyok benne, hogy itt is talál majd mindenki kedvencet magának: fő ellenségünk, a Kobra kommandó legalább olyan misztikus figurákból áll, mint a FoxHound. Mindehhez jön még két hölgy(fő)szereplő, egy teljesen új aspektust hozva az MGS sztoriba – az ő jelenlétük alapvetően meghatározó érzelmi töltést ad az egész történetnek. A sztoriról elmondható, hogy ha lehet, még jobban egyben van, mint az MGS története, nem beszélve arról, hogy tökéletesen magyarázza meg az első két rész néhány kapitálisan nagy dilemmáját. Gondolom azt már meg sem kell említenem, hogy az MGS3 sztorija is olyan profizmussal lett beleillesztve a valós világtörténelmi eseményekbe, a történelembe, hogy az ember hajlamos elgondolkodni rajta: hol ér véget a játék, és hol kezdődik a valóság?









Számomra az MGS3 legnagyobb erejét az jelenti – mindenféle játékon és fejtörőn túl –, hogy megértettem egy marha nagy dolgot. Megértettem, ki az a Big Boss, és miért csinálta azt, amit csinált. Mik voltak az indítékai, mit érezhetett ez az ember, hogy odáig jutott, ahova. Teljesen kitisztult az egész MGS széria mondanivalója, és teljesen új értelmet kapott az első és a második epizód tartalma is.

Az MGS3 meglepetések tömkelege. Meglepően szép, meglepően szórakoztató. Meglepően jó a történet, meglepően megható, felkavaró, őszinte érzéseket hozó. Meglepően hosszú, meglepően sokrétű, meglepő szabadságot ad. A hangulata kiváló!

Az MGS3 egy csodálatos játék!

What a thrill
With darkness and silence through the night
What a thrill
I'm searching and I'll melt into you
What a fear in my heart
But you're so supreme!
I give my life not for honor, but for you (snake eater)
In my time there'll be no one else
Crime, it's the way I fly to you (snake eater)
I'm still in a dream of the snake eater
Someday you go through the rain
Someday you feed on a tree frog,
It's ordeal, the trial to survive
For the day we see new light
I give my life not for honor, but for you (snake eater)
In my time there'll be no one else
Crime, it's the way I fly to you (snake eater)
I'm still in a dream of the snake eater

(A teszt a decemberben megjelent USA NTSC verzió alapján készült. A 2005 márciusában debütáló európai PAL változat számos extrát tartalmaz majd: például egy Duel módot, melyben egyenként megküzdhetünk a játék főellenségeivel, és egy Demo Theatre módot, amelyben megnézhetjük az összes átvezető filmet.)

Martin





METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, dpl II, online
memóriakártya 8mb (83KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ tökéletes sztori, tökéletes játékélmény
✖ a játékban használt, túl modernnek ható technika néha nem a '60-as éveket idézi

10 pont

5 G-S TERHELÉSSEL A CÉLBA

Megmondom őszintén, már régóta ki szerettem volna próbálni egy ilyen „gyorsulós" játékot, de az alacsony értékelések valahogy mindig óva intettek a vásárlástól. Magukról a hivatalos versenyekről nem tudok sokkal többet, mint egy átlagos európai, de azért megkukkoltam már néhány közvetítést a sportcsatornákon. És mit ad Isten, pont a mai délelőttön adtak az egyik mozicsatornán egy ilyen filmet „Autós csajok" címmel. Nem engedhettem meg magamnak azt a luxust, hogy pont a tesztírás előtt hagyom ki. Egy tinilányról szólt, aki a valóságban is juniorbajnok volt. Az is kiderült, hogy az ilyen junior gyorsulós bajnokoknak több, mint a negyede csaj. Azt mindenesetre megtanultam a filmből, hogy az **IHRA Professional Drag Racing 2005**-ben a siker titka elsősorban a tökéletes rajt, vagyis a villámgyors reakció a zöld lámpa kigyulladásakor.

A JÁTÉK

A közvetítésekből összevágott intro után igen fukar választék fogad bennünket. Az már az elején feltűnik, hogy rengeteget láthatjuk a töltőképernyőt. Az Arcade-ben rögtön ki is próbálhatjuk a játékot, akár ketten is osztott képernyőn, elsőre valószínűleg kevesebb sikerélménnyel. Van itt egy egyszerű mini-game is, ahol a reakcióidőnkön javíthatunk. Állítsuk be az autosave-et, a vibrációt, a megfelelő gombkiosztást, manuális/automata váltást, látható legyen-e a cockpit, és a játéknehézségi szintjét, majd kezdjük el a karriermódot, és adjunk meg egy profile nevet. Mindenek előtt tegyük le a jogsikat, hogy megértsük, hogyan is működik az egész. Nagyon ötletesnek tartom, hogy először egy reakcióidős vizsgát kell letennünk, ahol csupán a gombkiosztásban szereplő funkciókat kell egymás után megnyomni: R1 = gáz, L1 = fék, Kör = kézifék, X = hátramenet/előremenet, L2 = váltás felfelé, R2 = váltás lefelé, Háromszög = kamera. Így már biztosan nem felejtjük el. Ezután összesen 16 (4x4) vizsgát kell letennünk 4 kategóriában. A legegyszerűbb Nascar jellegű autóktól (Pro Stuck) kezdve, a legbivalyabb hosszúkás, óriáskerekű rakétákig (Top Fuel) 4-4 vizsgát kell letenni. Meg kell tanulni a kipörgetést, a helyes beállást a rajtpozícióba, majd a helyes indulást. Végül egy igazi versenyt is meg kell nyerni.

Ezek a vizsgák egyáltalán nem nehezek, és a végére még szórakoztató is lesz egy ideig a dolog. A bivaly kocsik itt akár 500-600 km/órás sebességre is felgyorsulnak, csak kár, hogy az egész verseny alig néhány másodpercig tart. A kocsik nem néznek ki rosszul, és a pályák sem rosszak, még külön napszakok is vannak, de a minket körülvevő terepobjektumok már eléggé bénák. **(Nem néznek ki rosszul? Nem, mert sz*rul néznek ki! Martin)**

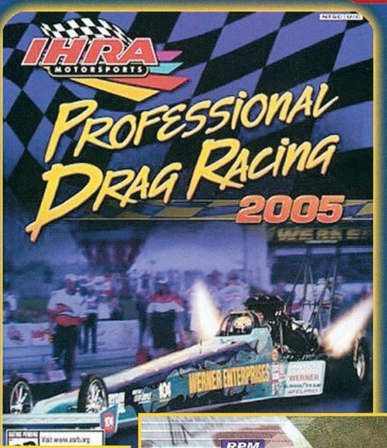
Visszatérve a karrier módra, először is vegyünk egy kocsit. Számos modell közül válogathatunk, de a kezdeti 50 rugóból csak egy Pro Stuck kocsira futja, de hát így lesz izgalmas (?) előre haladni a ranglétrán. A járgányt a saját kis garázsunkban tuningolhatjuk, festegethetjük, és állíthatjuk be. Az alkatrészekhez nyilván pénz kell, de egy alapkocsival is nyerhetünk már kisebb versenyeket, viszont bajnokságokat még nem nagyon. Részt vehetünk gyorsversenyeken, bajnokságokon, vagy az egész IHRA szezonon. Ja, és van még egy saját szobánk is, ahol büszkén mutogathatjuk a megszerzett trófeáinkat (már ha érdekel valakit :).

HOGYAN GYORSULJUNK ?

Nos, ez egy több lépésből álló folyamat. Először is ki kell pörgetni (burnout) a kerekeket, hogy a gumik felforrósodjanak a megfelelő tapadáshoz. Egyszerűen tartsuk lenyomva a gázt, amíg el nem érjük a piros csíkot egy külön kijelzőn, majd gyorsan engedjük is el, és fékezzünk. Ezután óvatosan álljunk be a startpozícióba, vagyis az első kerékkel álljunk meg a fehér csíkon. Próbáljunk meg minél előrébb megállni rajta, de nehogy túlmenjünk, különben diszkvalifikálnak. Szerencsére ilyenkor oldalról láthatjuk a kocsit. A fékkel precízen lassíthatunk, de ennél jóval biztonságosabb a kézifék. Ha megfelelő pozícióba értünk, kigyullad a két kettős sárga lámpa. Ekkor megkezdődik a visszaszámlálás. Három sárga után gyullad ki a zöld. Próbáljunk meg pont akkor startolni, ugyanis ezen áll vagy bukik a győzelem! A gázt végig lenyomva kell tartani, váltani értelemszerűen a piros csík elérésekor kell, és nem árt a kormánnyal korrigálni, ha nem lenne helyes az irány.

MARTIN BELESZÓL!

Hát ennek vazzeg kajak PS1 grafikája van! Hova jutott ez a világ? Tényleg ez kell? Én elásnám magam a föld alá, ha fejlesztő lennék és ilyen munkát adnék ki a kezeim közül. Mennyiért árulják ezt, 500 forint?



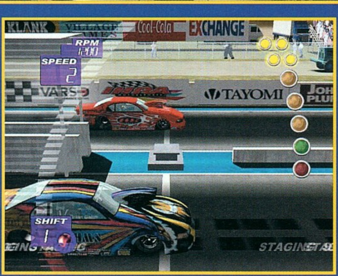
CSIPETNYI FIZIKA

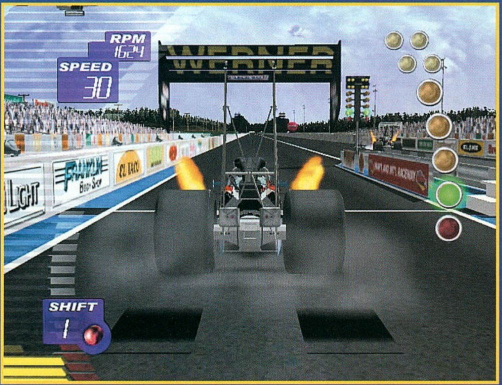
Ha meg szeretnénk érteni, hogy milyen fizikai erők mennek végbe egy ilyen gyorsulásnál, ismételjük kicsit át középiskolai tanulmányainkat. Azt tudni kell, hogy egy autót a gumik és az aszfalt között fellépő súrlódási/tapadási erő hajtja előre. Ennek mértéke a függőleges nyomóerő (pl. gravitációs gyorsulás), a test tömege, és a tapadási / surlódási együttható szorzataként jön létre. Az utolsó egy 0 és 1 közötti szám, amely csúcsminőségű gumik esetén közelíti csak meg az 1-es értéket. Tegyük fel, hogy olyan erős motorral rendelkezünk, hogy az végig képes kipörgésig mozgatni a kerekeket, vagyis a maximális súrlódási erőt kihasználhatjuk a gyorsuláshoz, és tekintsünk el minden más egyéb erőtől (pl. légellenállás). Ekkor az autó gyakorlatilag a gravitációs gyorsulással képes növelni a sebességét, vagyis 1G terhelés éri. Ez másodpercenként kb. 36 km/órás sebességnövekedést jelent. De könnyen kiszámítható, hogy ezek szerint elvileg a legjobb eredmény a 0-100 km/órás gyorsulásnál csak kb. 2.8 másodperc lehetne. Akkor hogyan lehetséges, hogy mégis léteznek ennél sokkal jobb eredmények? A játékban például tapasztaltam brutális, 0.5 másodperces eredményt is! Még erősebb motorral csak annyit érnénk el, hogy jobban kipörögne a kerék. A súr/tap együttható nem lehet több 1-nél. A kocsi tömegét is hiába növeljük, ugyanis ha az egészet képletbe leírjuk, láthatjuk, hogy amit a súrlódási erőnél nyerünk, azt el is veszítjük azzal, hogy a kocsi lassabban indul el (vagyis az egyenlet mindkét oldalán szerepel a tömeg, mint szorzat).

A válaszra a mérnökök és a fizikusok jöttek rá. A versenyautóknál speciális spoilereket és szárnyakat használnak, melyek gyakorlatilag fordítva működnek, mint a repülők szárnyainál alkalmazott felhajtóerő. Minél nagyobb az autó sebessége, annál jobban odaszorítja a földhöz a levegő. Ezáltal többszörösére növekszik a függőleges nyomóerő, és sokkal hatékonyabb tap/súr erő jön létre. (Próbáljátok ki, hogy minél jobban odaszorítjátok az ujjatokat az asztalra, annál nehezebben tudjátok elhúzni.) 200 km/órás sebesség felett egyébként is veszélyesen elemelkedhetne a talajtól egy közönséges kocsi. A speciális gumik használata természetesen kulcsfontosságú, ugyanis ilyenkor több tonnás nyomás nehezedik rájuk. Még egy apróság. Gondolom a legtöbben már ültetek hullámvasúton, és tapasztaltátok a rátok ható erőket. Pedig ilyenkor jó esetben is csak 0.8-0.9 G-s terhelésnek vagyunk kitéve, és ezek után el lehet képzelni, hogy milyen lehet az 5-6 G az ilyen drag kocsikban, vagy a vadászgépekben (persze ott speciális G-ruhák enyhítik a nyomást). **(Na ez egy komoly bekezdés volt fiam! Taps! Martin)**









VÉGSZÓ

Attól még, mert egy stuff rétegjáték, még nem feltétlenül szeretném lepontozni, de tény, hogy a megvalósítás csak megfelelőnek mondható, semmiképpen sem jónak. Be kell látnunk, hogy ez a gyorsulás így egymagában még nem feltétlenül elegendő egy egész játékra, ettől függetlenül mindig is érdekes témának számított. Sok-sok játékban (pl. Gran Turismo, Sega GT, Underground) nyílik lehetőségünk a kipróbálására, de ennyi elég is a legtöbb embernek.

Akit persze kifejezetten vonz az ilyesmi, annak bátran ajánlom, hiszen technikai szempontból kifogástalan. Biztosan kielégíti minden szakértő igényét. A grafika gyenge, bár elég kicsi pályarészt kellett csak lemodellezni. A hangok rendben vannak, rendesen felbőgnek a motorok, de a zenék teljesen átlagosak. A játszhatóság pedig szerintem teljesen okés. A hangulat és a szavatosság már kérdéses. Kinek mi jön be, és meddig köti le. Végül mit is mondhatnék még az átlagos játékosoknak? Ez egy elég gyenge, de játszható stuff. Néhány kósza órára talán leköt majd.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

IHRA PROFESSIONAL DRAG RACING 2005

BETHESDA SOFTWORKS

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (159KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ érdekes téma, technikailag részletes
× a gyorsulás önmagában kevés egy játékhoz, rengeteget tölt

3 pont

SÁMÁNOK HARCA



Vannak játékok, melyek az első 5-10 percben sokat ígérően indulnak, aztán valahogy csalódást okoznak. Itt van mindjárt a **Shaman King** című stuff. Az első betöltéskor rögtön felkeltette az érdeklődésemet a program. Mindjárt feltűnt, hogy egy mangás jellegű anyagról van szó, mely akkor lett igazán érdekes, mikor elindult az első harc. A 3D-s grafikából, a négyzetekre felosztott terepből és a körönkénti játékmenetből egyből (kiderült: korán) levontam a következtetést, hogy ez egy csúcs stratégiai RPG lesz, amiből ugye soha nem elég. Aztán jobban belemélyedtem és hamar lejött, hogy szemben az előzetes elképzelésemtől egy rendkívül egyszerű játékról van szó, mely valóban nem nélkülözi a stratégiai és RPG elemeket, ám mindezt nagyon pillekönnyű változatban. Pedig sejthettem volna, hogy baj lesz a programmal, hisz már maga a sztori is igen elkoptatott, ezerszer lerágott csont.

A Földön 500 évenként egy üstökös tűnik fel, melynek sokatmondóan csak „A végzet csillaga" a neve. Ez az üstökös halált, szenvedést, pusztítást hoz az egész emberiségre, feltéve, ha valaki meg nem akadályozza ezt. Ennek érdekében rendeznek egy bajnokságot, melyet ha megnyer a kiválasztott speciális képességekkel rendelkező sámán, akkor belőle lehet a Shaman King, azaz a Föld megmentője. Talán már mondanom sem kell, hogy a főhős Yoh, egy ilyen kiválasztott lesz, belőle kell Shaman Kinget faragnunk.

A történetírók tehát ezúttal nem erőltették meg a koponyájukat a Konaminá1, de azért









kárhoztatnunk sem kell őket. Ugyanis cserébe a frázishalmazért egy meglehetősen humoros sztorit írtak. Senkinek nem kell ugyanis a történetet teljesen komolyan vennie, az egészet átlengi a jóízű anime humor, a maga néha abszurd, ám kellemes poénjaival. Talán ez a játék legnagyobb pozitívuma is egyben.

Nem mintha olyan óriási hibáktól vagy negatívumoktól hemzsegne a program, mert igazából erről szó sincs. Egyszerűen csak olyannyira egyszerű az egész, hogy az már bosszantó. Persze bennem van a hiba. Olyannyira hozzászoktam már a Front Mission mélységű és a Nippon Ichi programjait jellemző összetettségű stratégiai RPG-khez, hogy kicsit nehezebben veszi be a gyomrom az ilyen, inkább gyerekeknek készült anyagot. Mert igazából erről van szó, ez a játék az alsóbb korosztálynak lett szánva, illetve azoknak, akik még soha életükben nem találkoztak stratégiai és RPG elemekkel átitatott játékkal, túlzás is lenne az anyagot stratégiai RPG-nek titulálni.

Már a játékmenet is teljesen egyszerű. A főhőssel Yoh-val fejezeteket kell megoldani, mindegyikben egy vagy több harccal. A csaták szünetében tulajdonképpen semmit nem kell tennünk, csak élveznünk a párbeszédeket, ha pedig azok véget értek, akkor rámenni a Next Stage feliratra. A sámán bajnokság ugyanis abból áll, hogy Yoh különböző érdekes ellenfelekkel küzd meg a világ legváltozatosabb részein. Eltévedni azonban nem lehet, mert térkép az nincs a programban, mindenhova automatikusan fogunk megérkezni.

Maguktól a harcoktól sem kell megijedni, nem túl bonyolultak. A négyzetekre felosztott terepen Yoh-val léphetünk, méghozzá körönként, azaz egyszer mi, egyszer az ellenfél jön. Igazából a stratégiai része a programnak ezzel ki is merült, mert majdnem teljesen mindegy hova lépünk és hogyan állunk be, méghozzá a közelharc miatt. Ha ugyanis megtámadunk valakit, akkor sor kerül a program legérdekesebb részére, a valódi küzdelemre. Ilyenkor vált a kép, és mint egy verekedős anyagban, le kell nyomnunk ellenfelünket. Ez nagyon élvezetes lenne, de nem dolgozták ki eléggé a készítők. Egy kicsit igényesebben is meglehetett volna ezt alkotni, sokkal több mozgással. Nem igazán eredetiek a küzdelmek, nincs bennük adrenalin, és talán ezért túl könnyűek is. Szintén jó, de kissé kihasználatlan ötletnek tartom a spiritek, azaz az úgynevezett Furyoku-k szerepét. Ezekkel olyan lelkek, melyekkel felerősíthetjük magunkat az összecsapások előtt, és nyerhetünk plusz képességeket. Természetesen nekik is van energiájuk, amit tölteni kell, mert hasznalatuk nagyon fontos. Ebből az ötletből is sokkal többet ki lehetett volna hozni. Több képességet kellett volna megalkotni, mert nagyobb potenciál rejlett ebben az ötletben. Ha már a közelharcról esett szó megemlíteném, hogy ha több ellenél van a képernyőn, akkor csak óvatosan a harccal, mert akkor többet kell egyszerre legyőzni a küzdelemben!

A közelharcon kívül egyébként lehet varázslatokat is használni, igaz nem túl sok van. Az aktuális ellenfelünk kiiktatása után tapasztalati pontot (EXP) kapunk, és természetesen szintlépés is van. Ilyenkor mindig kapunk egy pontot is, amit a különböző képességeinknek adhatunk oda. Nincs egyébként olyan sok, csak a szokásos, erő, védelem, egyéb képességek.

Ami az SK audiovizuális részét illeti, nagyjából az eddig elmondottak jellemzőek ott is, azaz az egyszerűség. A grafika teljesen középszerű, sőt talán annál egy fokkal gyengébb. A verekedős részeket sokkal színvonalasabban is meg lehetett volna oldani. Nekem a stratégiai részek grafikája sem tetszett igazán. A beszélgetéseknél a szereplőket rajzolt formában láthatjuk, ami azért volt kellemes, mert igazi anime-s hangulatot teremtett. A zenék/hangok területén sincs semmi kiemelkedő. A főhősök általában szinkronizáltak, de zenék pedig hol hangulatosak, hol kissé egysikúak, nagy baj azonban nincs velük.

Összességében egy nagyon egyszerű játék lett a Shaman King. Nagyon nagy baj nincs vele, de ennek ellenére tényleg csak azoknak ajánlom, akik még nem játszottak hasonló anyaggal és meg akarnak ismerkedni eggyel. No, meg persze azok is tehetnek vele egy próbát, akik buknak az igazi japán humorra, mert az van benne bőven!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Asszem' ez az anime még nem megy nálunk, így bizonyára az ég világon senkit sem érdekel, ki lesz a következő Shaman King... :P

SHAMAN KING

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (221KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ elég humoros menetközben a sztori
× túl egyszerű

5.5 pont

576 KONZOL AKCIÓ!

1998



= 999 Ft

1999



= 999 Ft

2000



= 999 Ft

2001



= 999 Ft

2002



= 999 Ft

2003



= 999 Ft

Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait.

Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

(A postaköltség a szokásos 999 Ft/rendelés.)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/2; 1998/11; 1998/12; 1999/1; 1999/6; 2000/1;

Figyelem!
Akciós ajánlatunk csak egy teljes év példányainak megvásárlása esetén érvényes, amennyiben egyesével szeretnél rendelni, úgy megteheted ezt eredeti áron webáruházunkban.
http://www.576.hu /?action=evfolyam_rendeles vagy telefonon (3692686)

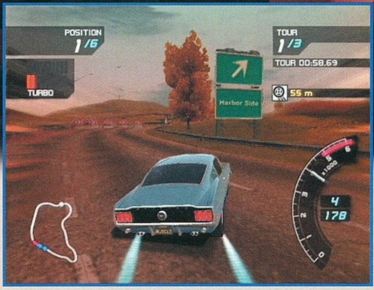
BUMFORDI KÍSÉRLET

Nem unatkozhattak mostanában az autós játékok rajongói. Az utóbbi évben legalább öt olyan játékot fel tudnék sorolni, ami kiemelkedett a tucattermékek sorából. Kapott a konzolos szimulációk kedvelője is ezt-azt, és nem panaszkodhatott az sem, aki a reális vezetési élmény helyett az ész nélküli száguldást részesítette előnyben. A **Ford Racing 3** az utóbbiak kegyeiért száll versenybe, bár természetesen nem hasonlítható sem az Outrun 2-höz, se a Burnout 3-hoz – sem a stílust, sem a színvonalat tekintve.

Fordokból nincs hiány, így aki az amerikai autógyár járgányainak a szerelmese, az nem fog csalódni: az 1928-as T-modelltől kezdve a legfrissebb Fordokig összesen 55 különböző kocsiba ülhetünk bele. A játék által felmutatott számadatok bizony impozáns képet mutatnak más tekintetben is. A program lelkét képező Competition módban 14, egyre nehezedő és egymásból megnyitható bajnokságot találhatunk, melyek mindegyike különböző típusú és számú versenyt tartalmaz. A Challange módban hét különböző kategóriába szedték szét az autókat, a T-Birdöktől kezdve a Mustangokon át a kisteherautókig és GT-darabokig mindent megtalálunk, és természetesen itt hasonló járgányokkal kell összemérni az erőnket, nem foghatjuk tehát vereségünket arra, hogy az ellenfelek erősebb autót vezettek.

A pályák számát tekintve az utóbbi időben azt vettem észre, hogy néhány fejlesztő nagyon elvetette a sulykot. Míg néhány évvel ezelőtt tökéletesen elszórakoztunk olyan programokkal, amelyekben összesen 6-10 pályát találtunk (és akkor most nem említem azt az időszakot, amikor az egy pálya is tökéletesen megfelelt), ma több tucatnyi, néha akár több száz pályát is tartalmaznak az autós játékok. Sajnos a mennyiség néha a minőség rovására is megy, lehet, hogy egyedül vagyok a problémámmal, de a falra tudok mászni attól a reklámszövegtől, ami rengeteg különböző szakaszt ígér, de ezt azzal éri el, hogy két kanyart máshova tesznek, és lezárják az utak egy részét, míg megnyitnak másokat. Tessék valóban különböző versenykörnyezetet kialakítani! Inkább legyen kevesebb, de valahogy manapság nem érzem annak a szükségét, hogy centiméterről centiméterre betanuljuk az ideális útvonalat, mert úgysem leszünk erre képesek. És hogy miért írtam ezt le? Mert az ígért 26 pálya a tükör mód miatt alapból lefeleződik 13-ra, és valójában ezt is 5 különböző helyszín variálásával érik el a készítők. Nem baj, nekem bőven elég ennyi is, csak gondoltam a számok bűvöletébe könnyen beesőket felkészítem erre is.







FOCUSÁLJUNK A JÁTÉKMÓDOKRA

Mert bár a fenti adatok egy része impresszív, azért napjainkban mégis azt szokhattuk meg, hogy egy autós játék jóval több az egyszerű versenyzésnél. Manapság matricákkal aggatjuk tele autónkat, az ellenfeleket a hídról jól belelökjük a folyóba egy „gone fishin'" plecsniért cserébe vagy pedig a mellettünk ülő maca kedvéért driftelünk órákon át. Hiába, na, ez a fejlődés útja, valakinek ki kellett találnia végre, hogy az egyszerű verseny már nem köti le annyira a játékosok nagy részét, valami új, valami több kell, nincs ezzel semmi baj, sőt.

No, ezt megkapjuk a Ford Racing 3-ban is. Itt összesen 11 különböző versenytípusban vehetünk részt, ami szép kis gyűjteménynek mondható. Bizony, gyűjtemény, az elmúlt néhány év sikerjátékai alapján szépen belevarrták azokat a módokat, amik máshol beváltak. A hagyományos „ki a gyorsabb" mellett van itt egy-egy elleni verseny, adott időre menés, olyan futam, ahol minden körben kiesik az utolsó kettő, vagy éppen említhetném azt, ahol körönként kapunk bizonyos mennyiségű turbózási lehetőséget, és mi döntjük el, hogy azt mikor használjuk fel. Természetesen az ellenfelek sem tétlenek, és néha az utolsó kanyarban szomorúan vesszük észre, hogy „tüzelő kipufogóval" elhúznak mellettünk. A legjobban a „racing line" nevű játékmód fogott meg. Nem kizárt, hogy ez is szerepelt már máshol, de én itt találkoztam vele először. Ennek a lényege, hogy az ideális ívek végig jelezve vannak a pályán egy folyamatos vonallal. Ha ezeken haladunk, akkor a csík zöldre vált, és folyamatosan töltődik a turbó. Ha nem sikerül az íveken maradni, akkor azok pirosak maradnak, és nem kapunk semmi pluszt. Az érdekességét az adja ennek a módusznak, hogy amennyiben felhasználjuk a kemény vezetéssel megszerzett turbó löketet, akkor ugyebár sokkal gyorsabban haladunk, és az ellenfeleket ugyan le tudjuk előzni, de sokkal nehezebb megmaradni a megfelelő íveken. Persze aki tökélyre fejleszti a vezetést, az felgyorsulva is a megfelelő útvonalon megy végig, így gyakorlatilag végtelen előnyhöz juthat.

Vannak még ezeken kívül érdekes játékmódok, ha akad olyan pontja a programnak, amire nem lehet panaszunk, akkor pontosan ez az.





AMI NAGYON HIÁNYZIK

A hiányosságok száma sajnos nem csekély, így a cikk hátralevő részét – bármennyire is fájdalmas ez nekem – ezzel kell kitöltenem. Adott ugyebár egy hivatalos Ford játék, amit feltehetőleg a gyár is erőteljesen szponzorál, sőt, elvárják, hogy a cég imázsának jót tegyen. No, ennek a sorozatnak immár a harmadik részénél járunk, és sajnos még mindig messze vagyunk attól, hogy akár csak egy jó játékról is beszélhessünk (és hol van még a kiváló kategória!). Ha én teszem azt Ford rajongó vagyok, és megveszem a játékot, mit szeretnék kapni? Egy biztos, jó sok Fordot, és ezt meg is kapom természetesen. Aztán ha már adott egy DVD tárolókapacitása és egy hivatalos Ford játék, akkor szeretnék enciklopédiát! Fényképeket, lemodellezett kocsibelsőket, amikben virtuálisan tudok forgolódni, és alkalomadtán a motort is megnézni. Elölről-hátulról-alulról-felülről. Ahogy azt kell. Na, ilyesmi nincs a Ford Racing 3-ban, ami óriási kihagyott ziccernek tűnik. Jól összerakott versenyek sorozata van, de mást ne keressünk. Ezeken kívül szeretnék jó kis játszhatóságot, hogy úgy érezzem, élvezet beleülni a több évtizedes járgányokba. Ezt többé-kevésbé megkapjuk, az irányítás nagyjából rendben van, de semmi extrára ne számítson senki. Viszont valamilyen rejtett perverziónak engedve a készítők úgy gondolták, hogy minden második pályát úgy kell megcsinálni, hogy az út, amin haladunk, legyen minél hepehupásabb. Lowriderezni a '28-as T-modellel, az kell a népnek.

Hát sajnos nem az kell... Soha ennyire nem fájdult meg a fejem autóversenytől, mint ettől néhány óra után, ugyanis a belső nézetben való fel le pattogástól előbb-utóbb elszédülünk. Mit várnánk még? Szépen kidolgozott környezetet, jó motorhangokat, stílusos zenéket. Lehetőleg ne tinidivat-punkot, mert azt már azelőtt untuk, hogy divat lett. Ismét csak félig lehetünk elégedettek. A környezet kidolgozottságában hatalmas a szórás, a nagyszerű követi a silány, és ami külön fájdalmas, hogy maguk az autók sem olyan szépek, mint amennyire elvárnánk. A zene z-kategóriás kemény rock leginkább, nemigen hagy nyomokat, szerencsére fájdalmasakat sem, de a motorhangok legalább nagyrészt rendben vannak.

Olyan érzésünk van, mintha minden pozitívumra jutna legalább egy negatívum is, ami szomorú, egy kicsit jobban kellene tisztelni a nagy múltú gyártót és a játékosokat egyaránt, abból baj nem lehet.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Régi, féltett, kicsit alán utópisztikus vágyam, hogy vegyek magamnak egy szépen felújított régi Ford Mustangot. Az sem baj, ha nem csill-vill, végül is egy nem annyira felújított darab is nagyon boldoggá tudna tenni. Sírni tudnék, ha látom őket. Az 1972-es Mach 1... vagy a '69-es Boss 302. Adja Isten, hogy egyszer teljesüljön a vágyam. Audi? BMW? Ugyan már...

FORD RACING 3

EMPIRE INTERACTIVE / RAZORWORK

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

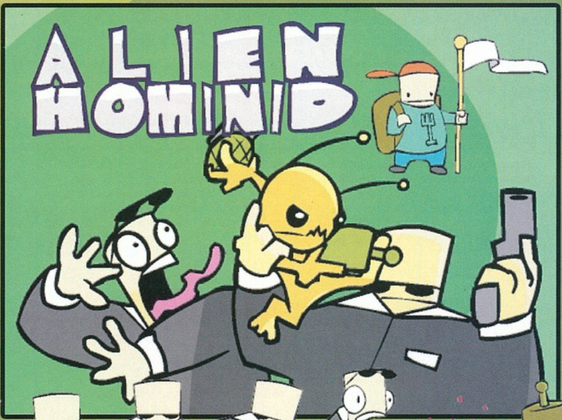
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (87KB), dpl II
analóg irányító (dual shock)

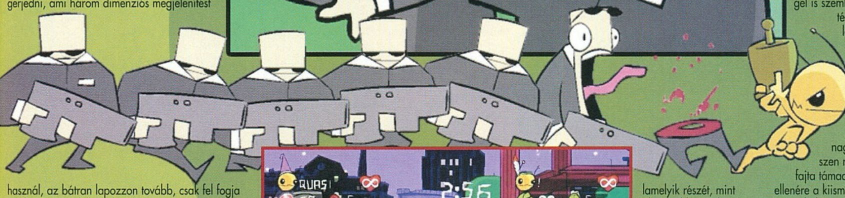
✔ ford rajongóknak aranybánya
✕ másoknak maximum ezüst...

5 pont

BEMUTATOM AZ ÉV MEGLEPETÉSÉT!

Tegye a szívére a kezét mindenki, és vallja be őszintén: tudott az **Alien Hominid** érkezéséről? Ez volt az a játék, amit több évnyi E3 beszámoló olvasgatás után a teljes játékostársadalom türelmetlenül várt? A megrögzött hírvadászokon kívül egyáltalán a fejlesztők neve mond valakinek valamit? Megannyi „nem" a válasz a fenti kérdésekre, ha másért nem, hát azért, mert a logojukban gigászi csirkét hordozó *The Behemoth* stúdió első munkája ez a játék. És hogy röviden, egy mondatban összefoglalva mit lehetne róla mondani? *Atyaúristenség*! Martin szavai szerint szétüti a Viewtiful Joe-t, és én még ennél is tovább megyek, szerintem az év egyik legkellemesebb meglepetése, egy olyan gyönyörűség, amiről az a tíz ember, aki szereti ezt a stílust Magyarországon, még évek múlva is beszélni fog!



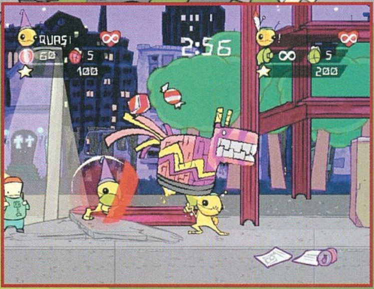


No igen, tíz ember… Nyilván túloztam egy kicsit, de aki 2004 végén csupán arra képes gerjedni, ami három dimenziós megjelenítést használ, az bátran lapozzon tovább, csak fel fogja őt idegesíteni a lelkesedésem. Itt ugyanis nem elég, hogy teljes mértékben old-school, két dimenziós megjelenítést használ a program, maga a játékmenet is olyan, mintha egy 5 (de még inkább 10) évvel ezelőtti, oldalsó nézetes lövöldével játszanánk. De még milyennel!

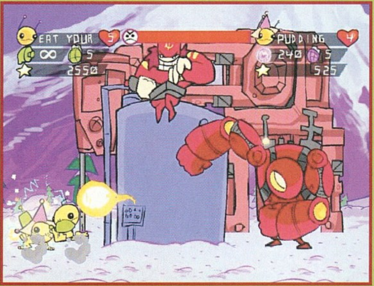
AZ ELŐDÖK

Talán némi kifejtést igényel a Viewtiful Slug mottó, bár szerencsére a Metal Slug újgenerációs konzolokra történő idei eljövetelével senki számára nem csengenek ismeretlenül a címek. Míg az egyik utalás a látványra, addig a másik a játékmenetre utal. Remélhetőleg a mellékelt képeken is jól látható, hogy nem akármilyen az Alien Hominid grafikája. Ha a Viewtifult az „érdekestől" a „csodaszép és újszerű" jelzőkkel illethettük, akkor vizsgálódásunk jelenlegi tárgya minden szempontból túltesz azon. Minden kézzel van megrajzolva, ennek köszönhetően mind a szereplők, mind a hátterek rendkívül stílusosak. Ennek köszönhetően már az első percben olyan hangulatot árasztott magából az AH, amire csak alig néhány másik játék képes. Milyen gyakran érezhetjük azt, hogy a szereplők képernyő-idegenek, hogy a grafikai csapat kellemetlen izzadságszaga Magyarországig érződik, és hogy a tereptárgyak nagy része csak azért van ott, hogy ne üres helyszíneken szaladgáljunk? Szerintem gyakran, *túl gyakran*… Na, ennek itt nyoma sincs! Az összes ellenfél, az FBI-ügynököktől kezdve a főellenségeken át egészen a sivatagi keselyűig **tökéletes**. Nem akarom tovább ragozni azt, hogy mennyire profi munka az egész, bízom benne, hogy ez a cell-shaded csoda másokat is le fog nyűgözni, és hogy a mellékelt képekből is átjön egy kis hangulat.

Baseball sapkás idióta műmájer kiscsávó? Ne röhögtessenek már. Van helyette egy mini alien nagy szerszámmal a kezében, és ennyi. Azon mosolyogtam a legjobbat, hogy az egyik legjobb MS-klón szerintem a Gameboy Advance-ra megjelent Lilo & Stich – na, abban az utóbbi szereplő hasonlított nagyon főhősünkre. Ezzel el is jutottunk a másik nagy elődhöz, a Metal Slug sorozathoz. Nem hiszem, hogy sokan lennének azok, akik ne látták volna valamelyik részét, mint ahogy abban is biztos vagyok, hogy a rajongóinak száma is viszonylag alacsony manapság az országban. Talán elhamarkodottnak tűnhet ez a vélemény, de azt hiszem, hogy azok, akik az elmúlt néhány évben kezdtek el játszani, már nehezen lesznek foglyai ennek a stílusnak. Sokkal jellemzőbb az, hogy a azoknak a régi motorosoknak él a mai napig ez a játékstílus a szívében, akik a jó néhánnyal ezelőtti konzolgenerációkon (és játéktermi gépeken) nőttek fel.







És hogy mi a MS örökség része? Gyakorlatilag minden, mégis egy olyan önálló bájjal és hangulattal rendelkező alkotás az Alien Hominid, hogy hiba lenne egy legyintéssel elintézni!

FUTOK, LÖVÖK, UGROK

Ennyi? Ennyi. És ezzel remélem nem bántok meg senkit, aki a Metal Sluggal álmodik éjszakánként. Adott az oldalnézetes játéktér, ahol szereplőnk mozog, és jobbról-balról, fentről és lentről ellenfelek százai rontanak rá, akiket eliminálni kell. Egyre komolyabb fegyvereket tudunk felvenni és egyre erősebbek lesznek a ránk rontó lények. És hogy mit tesz hozzá ehhez az egyszerű játékmenethez az AH? Technikailag semmit, ugyanakkor a stílusos grafika és a világbajnok hangulat mégis felejthetetlen. Összesen talán 16 pályán mehetünk végig, természetesen ketten játszva még nagyobb élményt fog nyújtani a lövöldözés, de egyedül is nyugodtan nekikezdhetünk, csak éppen nem lesz könnyű dolgunk. Én normal fokozaton játszottam, és úgy érzem, hogy kellő játéktapasztalattal rendelkező gamereknek pont ez a szint van olyan nehézségűre belőve, ami még nem megy a játszhatóság rovására, se a túl könnyű, se a túl nehéz irányában.

Három fő helyszínre oszthatók a pályák, elsőként az Egyesült Államokban, egy városi helyszínen kezdünk, ahol FBI ügynökök erednek a nyomunkba, és mire ezeknek a szakaszoknak a végére érünk, vélhetőleg elkezdhetik újratoborozni a teljes szervezetet. Ezután Szibériában jó kis kucsmás-pufajkás orosz katonák fognak fenyegetni minket, majd végül a jól ismert 51-es körzetben érnek véget kalandjaink (aki nem ismeri ezt az amerikai vidéket, annak talán a Roswell név segít az eligazodásban).

Ha azt hisszük, hogy a pályánkénti egy főellenség bőven elég, akkor a véleményünk nem esik egybe a készítőkével, ugyanis nem ritka, hogy egy szakaszon három hatalmas ellenséggel is szembe kell néznünk, ráadásul állásmentésre csak a pályák teljesítése után van lehetőségünk. Természetesen van több életünk, és ha mind elfogyott, akkor is újrakezdhetjük többször, azonban gyakran az így nyert 15-20 élet sem lesz elég ahhoz, hogy elsőre megcsináljunk mindent! (Milyen lehet a nehéz fokozat? Brrr…) Pedig akárcsak a kisebbek, úgy a nagyobb ellenfelek is kiismerhetők, hiszen rendelkeznek mondjuk összesen négy fajta támadással, és azokat váltogatják. Ennek ellenére a kiismerés és a túlélés nem szinonimái egymásnak, hiszen igen komoly ügyességre lesz szükség az utóbbihoz.

Ha önmagában a hangulatos grafika nem lenne elég, akkor a menüben a „gore" beállításával igen durva halálnemek bemutatását is lehetővé tehetjük jelentős mennyiségű vér társaságában (pl. az ellenfelek derékban leszakadnak a lövésünktől, vagy a fejükre pontosan ráugorva leharaphatjuk azt). Hiába van az ölésen a fő hangsúly, én mégis azt mondom, hogy ilyen körítéssel teljesen elfogadható szinten vannak tartva a dolgok. Aki az ezzel kapcsolatos lehetőségekről szeretne többet megtudni, az nézze végig a nagyszerű Tutorialt, itt bemutatják, hogy kevés gombbal és nagyszerű irányítással hogyan lehet rendkívül összetett dolgokat előhozni a játékból.

SZUBJEKTÍV VÉLEMÉNY

A fentiek elolvasása után talán nem véletlen, hogy kell egy ilyen című bekezdést is írnom. Ha az Alien Hominidet mondjuk a saját blogomon, a saját szórakoztatásomra írt cikkben tesztelném, gondolkodás nélkül odaírnám a végére a tíz pontot. Itt nem tehetem. Egyrészt azért, mert az egyjátékos mód végigjátszása nagyon rövid (nehézségi szinttől és a játékos ügyességétől függően 3-5 óra, nekem a legutolsó ellenfél tartott csak egy óráig, máshol nem akadtam el hosszabb időre), és az öt minijáték inkább jópofa, mintsem hosszú távú szórakozást garantáló produktum. Tessék ketten is végigvinni, többször! A másik ok egyszerűbb, és feljebb már említettem: nem tudom, hogy ilyen játékokra manapság mekkora igény van. Csak remélni tudom, hogy nagy, de félek, hogy a valóságban az ellenkezője igaz. Én nem tudok mást javasolni, csak azt: játsszatok vele, zseniális!

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Amikor megláttam a game elején azt a überkirály, totál debil Behemoth madarat, volt egy olyan gondolatom: de jó is lenne egy stuff ilyen dedós grafikával! Aztán – mivel erről a játékról azelőtt semmit sem tudtam – szépen meg is lepődtem, amikor megtapasztaltam, hogy ez itt kérem most egy kajak dedós grafikájú játék! Igazi, hamisítatlan old-school arcade ugrálós-lövöldözős progi, amely az „aranykort" idézi mind játékmenetével, mind grafikájával, mind nehézségi fokával. Azt a kort, amikor a gamerek nem kaptak sírógörcsöt, ha 25-ször kellett egy pályának nekifutni…

ALIEN HOMINID

O-3 ENTERTAINMENT / THE BEHEMOTH

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (213KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ talán minden idők legjobb metal slug klónja
× ha nincs partnerünk, rövid szórakozást nyújt

8.5 pont

EGY KÖVET FÚJNAK AZ ALKIMISTÁK...

Üdv néktek olvasók az új évben! Túl a tradicionális bejgli és töltött káposzta hegyeken, petárdázáson (remélem jövőre betiltják), és a szokásos újévi fogadalmakon (alkalmi partnerrel csak óvszerben – kiderült, hogy nem felfázás okozta a csípős-égetős pisilésemet).

Sajnos nagy újdonságokkal, idei játékokkal még nem tudunk szolgálni felétek, de Martin azért felhívott másodikán vagy mikor, hogy poroszkáljak be majd, mert lenne egy új stuff, ami *SzkverEniksz* kiadás, és mint ilyen valószínűleg megéri ezt a két oldalt. A Square vérvonal egyből fel is tűnt, ahogy felcsendültek a bevezető dallamok meg pár effektet is hallottam, de később, a játék folyamán is volt pár Final Fantasy deja-vu érzésem, bár a game azoknál azért jóval egyszerűbb és könnyedebb.

A történet szerint legendák szólnak egy misztikus tárgyról, ami ezerszeresre növeli tulajdonosa erejét. Akinek eme dolog a birtokában van, képes lesz elkészíteni egy olyan csodaitalt, ami meggyógyít minden betegséget, és örökké tartó életet biztosít bárkinek. Azt mondják, ez a vörös, tűzként ragyogó kő gyönyörűbb bármelyik tiszta gyémántnál, és a természet legnagyobb erőivel ér fel az ereje. Egy átlagos embert a kő ugyan csodálatos lehetőségekkel ruház fel, de egy alkimista kezeiben az ereje felér az isteni hatalommal! Csak egy alkimista tudja az anyag belső, rejtett titkait kiaknázni, és a leganyagibb szintjére eljutva képessé válik az emberi életet is átváltoztatni, ami pedig a legtiltottabb dolog az alkimista praktikákban. Sokan kutatták már ezt, de mind kudarcot is vallottak. Most viszont egy új kalandor vállalja eme kutatást, aminek a kimenetele hatással lesz az egész nemzet, és önmaga sorsára nézve is. A kő képessé teszi arra, hogy életre keltse szeretteit, ugyanakkor segítségével az Állami Hadsereg ereje is legyőzhetetlenné válik. Az életet adó erő a pusztítást is elősegíti, ezt a terhet cipeli a fiatal alkimista, akinek a neve: Edward Elric. Edről annyit kell tudni, hogy a másik neve Fullmetal Alchemist, amit fémből készült végtagjaira utal. Az eredeti testrészeit egy félresikerült transzmutációval vesztette el, amivel vissza akarta hozni anyját, Tricia Elric-et a halálból (apja misztikusan és nyom nélkül eltűnt, mikor még kisgyermek volt). Ekkor ugyan még csak a bal lába lett oda, de a kísérletnek volt egy sokkal rosszabb eredménye is, ami által öccse lelke elszakadt a testétől, és Ed a jobb karját feláldozva mentette meg, és transzponálta azt egy lovagi páncélba. Edward egyfajta csodagyerek, ami miatt ő lett a legfiatalabb Állami Alkimista a hadsereg történetében. A csodaképessége, amiről más alkimisták csak álmodhattak, viszont első számú célponttá tette az ellenségek szemében. Ed kibogozott pár rejtélyt, és megsejtett egy borzalmas titkot a Bölcsek Kövével kapcsolatban, így indult útnak. A fiatalabb testvér neve Alphonse Elric, és a páncél biztonságában megpróbál mindent, hogy bátyjának segítve elérjék céljukat. Bár tudja, hogy nem a legjobb úton járnak, reménykedik abban, hogy végül majd minden jóra fordul.

ALKÍMIA

Ez az alkimistás alap nem tűnt olyan rossznak, és szívesen látnék valami olyan játékot is, ami jobban feldolgozza az alkímia tudományát és misztikumait. Művelői ugyanis nem csak vakon és törtetve mentek a Prima Materia felé, hogy aranyat gyártsanak ólomból és ebből éljenek fényűzően az ugyancsak végtelenített életük során (bár én ezt tenném, az tuti). A régi kor ezen emberei ugyanis egy olyan rendszerben gondolkoztak, ami a természet erőin és elemein alapulva a mai ezoterikus tanok nagy részét is lerakta. Sajnos a keresztény egyház az alaptanok miatt üldözőlistára tette eme „mágusokat", pláne, hogy a kutatások a három emberi vágy, vagyis az egészség, bölcsesség és gazdagság végső kielégítését, így az ember Istenhez való hasonlatosságát igyekeztek elérni. A tanítások bonyolult szimbólumrendszere és ezek a hányattatások elég hamar titkos társasággá kovácsolták az alkímia művelőit, így már csak a beavatottak voltak képesek gyakorolni a különféle praktikákat, hasonlóan a mai titkos rendekhez, pl. az Esszénusok tipikus, rétegekre (tudásszintekre) bontott tagrendszeréhez is. Az aranyat sem csak, mint gazdagságforrást kell kezelnünk náluk, hanem mint a tökéletes, örök és megváltoztathatatlan fémet, ami így szimbolizálta a tökélyre jutott tudást. (Az arany a legjobb elektromos vezető is, de ennek a ténynek a boncolgatására és annak, hogy ettől miért ez lett a legértékesebb és istenekre jellemző anyag az ókorban, inkább nem térek ki.) Szóval, jó dolog lehet ez az egész, de nem ajánlom a kísérletezgetést senkinek aranycsinálás végett, hacsak nincs a birtokában részecskegyorsító, vagy meg tud birkózni olyan mondatok értelmezésével, amiben egy sárkányt kell hét napon át lótrágyával kell etetni, ami aztán felfalja a saját farkát, egyébiránt fehér tekintetű, és csak a farkán vannak pontok. Egyébként a modern kémia is valahonnan innen indult útjára, de ez már megint másik történet... A téma iránt érdeklődőknek ajánlhatom *Szepes Mária: A vörös oroszlán* c. klasszikusát.



JÁTÉK

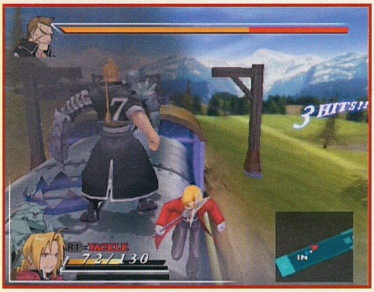
Visszatérve a játékhoz (szóljatok rám máskor, hogy megint nagyon elkalandoztam), a Square Enix nem bízta a véletlenre a dolgot, ugyanis nem valami belső, házi kitalációról van szó, hanem egy igen híres anime sorozat adaptációjáról. Ezzel előre is vetítem azt a tényt, hogy mi itt az öreg kontinensen (pláne kis hazánkban) megint csak mint érdekességet fogjuk látni a gamét, ha látjuk egyáltalán. Ez sajnos így is marad egy ideig, mert sajnos piacgazdaság van, így senki sem fog finanszírozni egy igényes, de ennél fogva kevés nézővel rendelkező Anime TV csatornát még kábelen sem, hanem inkább az eladható, köznépnek szánt médiamoslékot öntik bele a vályúba. (Pl. nálunk levették a Nickelodeont is, ahol pedig elég jó rajzfilmek mentek, kivéve a számomra kibírhatatlan Fecsegő tipegőket meg azt a Rocket akármit. SpongyaBob, soha nem felejtelek el... szip-hüpp.) **(Érdekes, nálunk még megy. Martin)**



Sajnos – mint a feldolgozások általában –, eme játék is leginkább a harcra helyezi a hangsúlyt, amit viszont sikerült kicsit feltuningolni, így nem fogunk a más hasonló játékokban unalomba fulladó kombó-nyomogatással elaludni a TV előtt. Ugyanis Ed aktívan használja alkimista képességét, amivel egyrészt egy kőblokkot emelhet maga elé védekezésül, illetve néhol erre ugorva jut fel magasabb helyekre, de támadólag is használhatja tudományát, amikor is hegyes kőtüskék törnek elő a földből előtte, jót sebezve az ott lévő ellenfélen. Fura módon a két lehetőség ugyanazon a gombon kapott helyet, csupán a lenyomás idejét kell rövidre venni blokknál, és hosszúra a tüskéknél. Ezeket elég jól lehet használni, az egyik főellenfélnél igen nagy szükség is volt a kis falra, amit állandóan emelgettem a támadásai elől (csak kis ideig marad meg). A tüskézés már nagyobb odafigyelést igényel, mert figyelembe kell venni a alkímia kijelző növekedését is, nehogy túl közel engedjük az áldozatot, illetve hamar felengedve a levegőt szurkálja meg a mágiafegyver.

Ennél sokkal izgalmasabb viszont Ed transzmutációs képessége, ami a játék fő irányvonalát képezi, és amivel a fiú képes különféle tárgyakat fegyverré változtatni. Ez is az alkímia gomb lenyomásával történik (alapesetben a Kör, de az egész gombkiosztás szabadon átvariálható), aminek hatására a felhasználható tárgyak körül körök jelennek meg, felette pedig ikonban látjuk, hogy mikké lehet változtatni azokat. Ugyanis általában kétféle fegyver lehet egy tárgyból, amit megint csak attól függ, hogy milyen hosszan nyomjuk le alkímia gombunkat. Ezt kis mértékben változtatni is tudjuk, mégpedig a bal iránygombbal csökkenteni, a le iránnyal pedig lenullázni eme csíkunkat. Sőt, némely így létrehozott







fegyver még tovább transzmutálható, bár néha már csak egy meglepetéscsomag lesz belőle, ami valamiféle bájitalt tartalmaz. Ez főleg az időlimites vagy korlátozott számú lövedéket használó, nagyobb eszközöknél fordul elő, ha már nem lehet újratölteni, amihez megfelelő Reloader Potion szükségeltetik. Sőt, ebből a töltőből két féle van: a fém, ami ágyúkhoz és golyószórókhoz ad ilyen lehetőséget, illetve a fa, ami a nyílpuskákat tölti újra, persze transzmutáció által. Viszont nem kapunk mindig ilyen hatékony eszközt, hanem be kell érnünk a Háromszöggel felvehető karddal, késsel, esetleg kézigránáttal, taposóaknával, pogó bottal, bumeránggal, vagy egyéb kis kézifegyverrel, pl. golyószóróval. A bumeráng elég jól jött az egyik főellenfélnél, ami három fullra töltött életerőcsíkkal rendelkezett, és kétféle módon támadott, amiből a kellemetlenebbik az volt, hogy felugrott egy csillárra és ott kapaszkodva dobált tüzes vackokkal. Itt jól meg lehetett dobálni az oda-vissza sebző kifliformával, miután az ágyúim kiürültek, bár az a maximum 2 pontos sebzés nem volt túl sok a bestiának.

Ed transzmutációs képessége néha eléggé meghökkentő szerszámoknak adott életet. Van például csalétek Ed bábu, ami mászkál és a szörnyek azt támadják, majd egy idő múlva átalakul használhatatlan, kilógó nyelvű szalmabábúvá, vagy ott a monszter-szívó, ami egy porszívóféle dolog egy oszlopon, és az elkapott ellenfelet egy helyben tartja, amíg mi jól leütlegelhetjük az életerejét. De van háromkerekű, motoros játékkecske, ami robbanós szappanbuborékokat fúj, és bomba is akad, ami robbanás előtt foci módra rugdosható. A kézi fegyvereket amúgy lehet kombózva variálni is a tüskézéssel, de ezt úgyis kiírja a betanító rész. Sőt van speckó támadás is, a Kör nyomva tartásával, majd az R1 lenyomásával. Ednél már csak a védekező elugrást kell megemlítenem, ami az R2 és a bal oldali joy működtetésével történik. Ha mégsem jött be, és úgy megcsaptak minket, hogy felrepültünk a levegőbe, akkor pedig nyomogassuk szorgalmasan az X-et még földet érés előtt, aminek hatására a srác egyből fel is pattan az esés után.

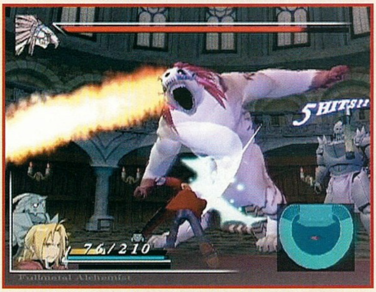
Szóljunk most már a fiatalabb Alphonse Elricről is, aki ugyan a kisebbik tesó, de két méteres páncéljába zárva ez nem látszik. Sőt, általában Edward méretére tesznek minduntalan megjegyzéseket a játék folyamán, amire a szőke copfos srác eléggé berág. Alnak nincs alapból fegyvere, így ránk hárul a feladat, hogy rendszeresen ellássuk harci szerszámokkal a transzmutáció szokásos útján. Hogy az átalakított fegyvert ki tudja majd használni, az az ikonja színén látszik elsősorban (piros Ed, kék Al, zöld mindkettő), de ha mondjuk egy kukából másfél méteres lándzsa vagy kard lett, akkor elég egyértelmű, hogy ki fog vele csapdosni. Al fegyverzeteire jellemző az igen nagy sebzés, és az, hogy csak korlátozott ideig használhatóak, így erre figyeljünk mindig, hogy ne az ökleivel kelljen szegénynek harcolnia állandóan. Testvérünk viszont nem veszi fel magától a cuccokat, hanem nekünk kell az mellé állni, és R1-et nyomni, ha a **use** felirat jelenik meg a lenti kijelzőn. Ezen kívül még a **call** és **tackle** parancsokat adhatjuk ki a kistesónak, amivel magunk mellé hívhatjuk, illetve az ellenfél lerohanására bírhatjuk rá őt. Ez pl. jól jött egy óriás rákfélénél, amit csak akkor lehetett rendesen ütlegelni, ha a hátára fordítottuk, amit vagy az öccs végzett el, vagy pedig nekem kellett közel menni és tüskézni neki egyet. Az R1 hosszan tartó nyomása pedig a védekezést szolgálja.

Úgy látom, az irányítgatásról el is mondtam mindent. A harcok elég kezelhetőek, változatosak a sok létforma miatt, csak a kamera tekergetésével kell néha bajlódnunk, hogy lássuk merre megyünk – bár van „reset kamera" gomb, ami egyből mögénk viszi a nézőpontot. Jól jönne valami boss kamera mód, vagy strafe lehetőség, mert ezek hiányában néha elég kaotikus a pörgés-forgásunk. Főhősünk ugrálni is tud, néhol így megszerezve a kincses ládikákban elrejtett cuccokat, de szerencsére nem találkoztam masszív ügyességi részekkel, ahol ez az amúgy elég béna képesség fontos lenne. Meghalni csak Edward tud, magával hozva a Game Over szomorú feliratát, mert Alphonse csak elfekszik egy darabig, majd regenerálódva feltápászkodik és tovább nyomul velünk. Életerőnk karbantartásához elsősorban a különféle elixírek használatosak, amiből van sima, vagy mindkét karakterre egyszerre ható és dupla erejű is, de ezek mellett találunk többek között olyanokat is, amik a fegyvereknek adnak elemi (light, wind, fire) tulajdonságokat, amik a főellenfeleknél jönnek jól, vagy találkozunk mérgezést és paralízist gyógyító főzetekkel is.

Ó, a harcban természetesen jó sok EXP-t szerezhetünk, növelve tapasztalatunkat, ami szintlépéskor még elosztogatható bonusz pontokat is ad, amikkel négy tulajdonságunkat növelhetjük: Vit (egészség), Atk (támadóérték), Def (védekezés), és a csak Ed-nél jelentkező Alc (hemy) Ezen kívül egy értékkel találkoztam csupán, a Acc-cal, ami egy jó időzítéssel kivitelezhető Accu csapás sikerére van hatással.







ÉRTÉKELÉS

A játék körítése átlagos, bár nem túldizájnolt, de gondolom minél jobban hasonlítania kellett az eredeti, alapjául szolgáló anime látványvilágához. Az animáció is kissé durva, inkább az FF sorozatok mozgását idézi, mint egy akciójátékét. A helyszínek elég változatosak, ahogy haladunk előre a térképen. Kezdünk egy vonatban, aminek a tetején is nyomulunk, közben gyönyörködve a nem túl változatos tájban, majd jön egy grafikailag jobb rész egy vasúti híddal, ami mellett vízi erőmű kis vízesései dobják fel a hangulatot, bonuszként némi távolsági kamera elhomályosítással. Majd fa építményeken mászkálunk, oszlopot kell kinöveszteni a földből a továbbjutáshoz, elhagyott régi városban harcolunk, majd egy templomban egy főszörnnyel akadunk össze, de néha egész jó tájakon is járhatunk, pl. kreatúráktól hemzsegő mezőn, kis patakkal, ami egy nagyobb tóba folyik bele. Az emlegetett szörnyek nem tudom, mennyire vannak benne az eredeti sorozatban is, de változatosságukra nem lehet panasz. Szerencsére a történet is elég kellemes, bejönnek más szereplők is, mosolyoghatunk Al és Ed megnyilvánulásain, amiket vagy az anime betétekből, vagy pedig állóképen, rajzolt figurákkal és írott szövegekkel kísérhetünk figyelemmel.

Biztosan jobban lelkesednék, ha ismerném az alaprajzfilmet, bár a játék így sem rossz, de nekem nem üti meg a 6 feletti mércét, ami a bennfenteseknek akár 7.5-re is mehet. Szerintem.

Dzson Elric

FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL

SQUARE ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (225KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ érdekes játékmenet a transzmutálással
× más extrát nem nagyon nyújt

6 pont

A BIOWARE-TŐL...

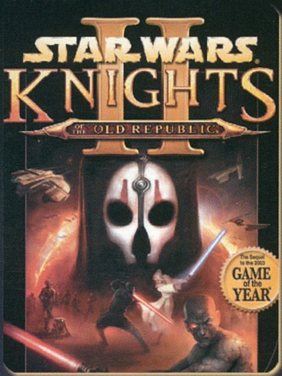
2003 legjobb játéka, egyúttal 2003 legjobb konzolos és PC-s RPG-je – a gyengébbek kedvéért az a játék, melyet a legtöbb írott vagy elektronikus szaksajtó a legjobbként értékelt – a Star Wars KotOR volt. Bizony az EDGE-en kívül nem nagyon tudok, de nem is akarok olyan helyet keresni, ahol nem a maximális pontszámot kapta az alkotás; minden bizonnyal a britek is csak azért nem tízessel jutalmazták az amúgy nagyszerű játékot, mert rossz időben jelent meg: a három évente kiosztandó egyetlen maximális pontszámukat 2001-ben a HALO elvitte, így a következőre 2004-ig kellett várni... Half-Life 2. *No comment!*

Nem sajnálom különösebben, hogy nem a Baldur's Gate, MDK, Neverwinter Nights, illetve ezek kiegészítő küldetéseinek, mint a stílusukon belül mérföldkőnek számító videojátékok elkészítésének köszönhetően a legeslegjobb fejlesztők közé sorolható BioWare keze munkáját dicséri a folytatás: koncentráljanak csak a Jade Empire című RPG remekműre! A Baldur's Gate: Dark Alliance, Icewind Dale, Fallout és Planescape: Torment címeket magáénak tudó Obsidiannek a folytatás formába öntése során egy már előre kitaposott úton kellett csak tovább haladnia, a végtelenségig letisztult játékmenetű első epizód nyomvonalán. Nem árulok el különösebben nagy titkot ha előrebocsátom, hogy ez sikerült is nekik, de csak ez. Se több, se kevesebb...













...AZ UTOLSÓ JEDI LOVAGIG

A történet 5 évvel a KotOR történéseit követően, illetőleg 4000 évvel a Star Wars Episode I történései előtt játszódik, teljesen új epizódokkal gazdagítva a már amúgy is csodálatra méltó mértékben szerteágazó SW történelmet. A történet kezdetén a sötét oldalt képviselő Sith lordokat már csak hajszál választja el attól, hogy írmagját is kiirtsák a Jedi Rendnek, és elpusztítsák, felégessék a Régi Köztársaságot. A Világos Oldal követőinek egyetlen esélye a megmaradt utolsó Jedi Lovagnak – a T. játékosnak – a kezében van, aki az Erő segítségével követheti a Fény Útját, vagy el is elbukhat, megadva magát, behódolva a Sötét Oldalnak... a Galaxis sorsa egyedül csak az Ő kezében van.

A bevezető és záró pályaszakaszokat is beleszámolva összesen majd' tucatnyi helyszínen játszódó cselekményszál közepesen hosszú történettel kecsegtet, eredményességünktől és kitartásunktól függően nagyjából 25+ órára tehető a tiszta játékidő. Űrhajónknak, az *Ebon Hawk*nak a fedélzetén kezdődik kalandunk, miután egy T3-M4 és egy 3C-FD droid (azaz megint csak a T. játékos) megjavítja a hiperhajtóművet, illetve közös erővel az utolsó Jedi sérüléseit ellátják. A *Peragus* bányameteor az első helyszín, amit egyébként részben kénytelenek leszünk megsemmisíteni, majd onnan – az első Sith támadást követően – hajónkkal átmenekülünk a *Telos* bázisra. Az űrkolónián megtelepedett kereskedők és óriásvállalatok belső harcának kereszttüzében igazándiból itt nyílik először lehetőség arra, hogy a Világos vagy a Sötét irányba induljunk el karakterünkkel. A legendás *Dantooine*, a Leia Organa által a Halálcsillagon történő kihallgatások során elárult pozíciójú kult bolygó a soron következő pályaszakasz (jó, igazából mi nem kult a Star Warsban...?). Utunk innen a Sith Lordok maradványainak a végső nyughelyéül szolgáló *Korriban* bolygóra vezet, templomokba, ahol többek között a Sithekkel szembeszálló Jedi mesterek lelkét is fogva tartották, hatalmas kristályokban. A Huttok ősi világának, a Nal Huttának a holdja, *Nar Shaddaa* a legközelebbi állomás... stílusok sokaságának a kavalkádjából építkező űrállomás, melyet leginkább a Szárnyas Fejvadász rémisztő víziójában látottakhoz tudnék hasonlítani. A végső megmérettetés az Onderonon és annak egyik holdján, a *Dxun*on játszódik. A SW fanok a felsorolást áttekintve azon nyomban láthatják, hogy meglehetősen változatos utazásban lesz része annak, aki a Jedi jelmezt – ha csak virtuálisan is, de – magára ölti.

MINDEN KEZDET NEHÉZ(KES)...

Miután megtekintettétek a rövid jelenetekből összevágott introt valószínűleg sokan arra fogtok gondolni, hogy a játék kinézetre nem sokat változott az első rész óta. Véletlenek nincsenek, a copyright szövegek között feltűnik a BioWare Odyssey motorjának a neve... No, de máris a főmenüben bóklászunk, azon belül is az opciók között, ahol... jéééé, SW Republic Commando játszható (!) demo! Ennyit az azonnali kezdésről. Ha letúrtátok a rövid FPS – szó szerint – közjátékot máris elmélyülhettek a szövevényes opció-labirintus szokásos állítási lehetőségei között. Az átkötő animációk megtekintésére szolgáló Movies alatt külön Music menüpont jelzi, hogy nagyon combosnak gondolják a játék készítői az official soundtracket, ami nem is különösebben meglepő, mert kevés ennek az univerzumnak a történetét feldolgozó játéknak voltunk elégedetlenek a zenéivel és a hanghatásaival. Elárulom, hogy most sem a kivétel fogja erősíteni a szabályt!

A KotOR II nem támogatja a Live-ot és nem is MMORPG (*Így már rendben vagyunk HZX?* =o), ellenben mint minden valamirevaló RPG-ben, itt is hosszas karaktergenerálással kell kezdeni az indulást. Három férfi és három női karakter közül választhatjuk ki főszereplőnket. A karakterosztályok:

Jedi Consular: az Erő mesterei, haladó játékosoknak javallott kalandorok. Idejük jelentős részét a harcra való felkészülés és gyakorlás tölti ki.

Jedi Sentinel: valamennyi tulajdonságát figyelembe véve a legkiegyensúlyozottabb karakterosztály.

Jedi Guardian: leginkább a harcban, azon belül is a fénykarddal való közelharcban jeleskedő lovagok.

A stílus szerelmesei a leginkább szimpatikus, vagy jobban mondva a legkevésbé unszimpatikus portré kiválasztását követően aprólékosan finomhangolhatják a karakterjellemzőket (*attributes*), a képességeket (*skills*), valamint a speciális képességeket (*feats*). Sokáig el lehet bíbelődni az itt található opciórengetegben (felsorolásukkal meg sem próbálkozom), a koca RPG-sek portré és névválasztásban kimerülő quick karaktergenerálással tehetnek a lehető legrövidebb időn belül pontot az indulás végére.

Pár szó az irányításról és a képernyő felépítéséről (amely az opciók között jelentős mértékben átszabható). A Start gomb lenyomásával varázsolható elő a nyolcrészes, első ránézésre bonyolultnak tűnő panelsor, amelyen keresztül valamennyi a partinkkal kapcsolatos teendőt, állítási lehetőséget elvégezhetünk. Az első az *Equip* füllencs, itt ruházhatjuk és fegyverezhetjük fel csapatunk tagjait szó szerint tetőtől talpig. Rengetegféle tárgy van a játékban, ennek ellenére egyes tárgyak felhasználásával magunk is gyárthatunk újakat. A fegyvereinket – melyek között a különféle fáklyák, lézerszablyák és pisztolyok, puskák is megtalálhatóak – menet közben upgrade-elhetjük majd különféle robotok közreműködésével. A tárgyak az *Invertoy*ban vannak típusaik szerint felsorolva. Karakterünk tulajdonságait, illetve azok menet közbeni









változását a *Character* fülön kísérhetjük figyelemmel, itt láthatjuk azt is, hogy az elkövetett jó és gonosz cselekedetek számának a függvényében a Világos, vagy éppen a Sötét Oldal irányába tendále emberünk. Az *Abilities* alatt a képességeket és speciális képességeket, valamint a menet közben elsajátítható Jedi Erőket menedzselhetjük. A kezdetben még üres *Party* fül már előrevetíti, hogy 10+ főből álló csapat irányítására is lehetőség van a játékban, persze ezt a lehetőséget nem lesz kö-









telező teljes mértékben kihasználni. Itt jegyzem meg, hogy egyes feladatokat egymagunknak kell megoldanunk, ilyenkor különválhatunk a csapattól, és ebben az esetben is ugyanúgy váltogathatunk az egyes szereplők irányítása között, mint amikor egy csapatban haladunk. A *Quest* alatt a már teljesített, illetőleg a folyamatban lévő missziók felsorolását láthatjuk. A *Map*, azaz a térkép és az *Options*, azaz az opciók menüpontok nem szorulnak különösebb magyarázatra.

... ÉS A FOLYTATÁS SEM KÖNNYEBB

A fő történeti szál mellett sok, sőt mi több, rengeteg kis másodlagos küldetést vehetünk fel, melyeket természetesen nem kötelező végrehajtani, de a játékidő növelésében jelentős szerepet kapnak. Elromlott űrhajók szervizelése, robotokkal történő felderítő munkák, titkos szervezetek, fedőcégek kilétének a felfedése éppúgy feladatként fognak jelentkezni, mint kémkedések, Sith bázisok megsemmisítése, rabszolgasorban sínylődő lények felszabadítása, összeesküvések leleplezése. Rabolhatunk eladásra növényi palántákat, üzérkedhetünk és csencselhetünk mindenféle tárgyakkal, így elindulhatunk a Sötét oldalon, ugyanakkor energiánkat a jó úton való haladásra is felhasználhatjuk, például segíthetünk bajba jutott lényeken, megvédhetünk leigázott csoportokat, a végtelenségig folytathatnám a felsorolást. És akkor még nem is említettem a mini-aljátékokat, mint például a podversenyt vagy a kártyajátékokat! Igaz, már csak steril kidolgozásánál fogva sem áll a játék olyannyira közel a szívemhez, mint minden idők egyik legszebb konzolos játéka, a csodálatos Fable, de az tagadhatatlan tény, hogy a cselekedeteink milyensége, illetőleg azok eredményének a milyensége sokkal racionálisabban van jó és rossz csoportra bontva, mint Molyneux játékában. Ebben a játékban első ránézésre egyértelműen megítélhető a küldetés és a küldetés kimenetelének a milyensége, így valóban a mi kezünkben van a döntés...

A legfőbb dolog, amire mindenképpen rá kell mutatnom, mielőtt még a külső értékekre kitérek az a harcrendszer egynémely hiányossága. Pontosabban a real-time irányítási, és a real-time / körökre osztott harcrendszer egynémely, de egy tőről fakadó hiányossága. Ez a legkiforratlanabb pontja ugyanis a játéknak... a karakterek mindig automatikusan, a mozgásuk irányába eső tárgyakat kijelölik, sokszor olyanokat is, amelyek a valóságban több méterre lennének tőlük. A legfinomabb irányváltásra is ugrálhat a tárgyak között a kurzor, ami a harc, vagy időhöz kötött, gyorsan elvégzendő cselekedeteknél kifejezetten bosszantó tud lenni, mivel nagyon sokszor teljesen más dologra utasítjuk emberkénket, mint amire eredetileg szerettük volna.



MÉG MINDIG OTT VAN A SZEREN

Jelen esetben nem bontom szét a külalak értékelését a végszótól. Miért is tenném, teljesen felesleges lenne, hiszen amit Böjti kolléga a 2003. szeptemberi számban egyszer már leírt most én is egy az egyben leírhatnám. A grafika nagyon szép, de nem sokat változott annak ellenére, hogy az első rész megjelenése óta azért már közel másfél év eltelt. Fogalmazzunk úgy, hogy láttam már sokkal szebb Dobozos játékot is, ez az igazság. A terep is szép (az értékelés szerint *jó*) és kellően változatos, nyitott dzsungelek és zárt űrbázisok egyaránt szerephez jutnak, mint a történetmesélés helyszínei. A legszebb és legaprólékosabban kimunkált hely mégis az Eibon Hawk belső tere, ami a vele való kései utazások alkalmával egyre szembetűnőbbé válik.

A karakterek plasztikus, módfelett unszimpatikus arcai mit ne mondjak, nem lopták be magukat a szívembe, továbbmegyek: hosszas percekig lapozgattam körbe-körbe a választható fizimiskák között, mire kompromisszumok árán, de sikerült meglelnem a legkevésbé tenyérbe mászó arcot. Az azonosulásban ez nem igazán segíti a játékost, azt azért garantálhatom; szerencsére a külalakjukkal és enyhén csúszkáló mozgásukkal kapcsolatosan egyéb ekkora horderejű észrevétel nem merült fel. A zenék és hangok mint azt már említettem perfektek, itt is csak Böjtit tudom ismételni, miszerint az eredeti SW kompozíciók mellett új, de az univerzum hangulati világához teljes mértékben illeszkedő új ópuszok is szép számmal csendülnek fel kalandjaink folyamán.

Már csak a hosszára tekintettel sem volt könnyű dolgom a game tesztelése során, amit az unszimpatikus központi karakter, illetve az elbénázottra sikeredett irányítási és harcrendszer csak tovább nehezített. Az egyensúlyi állapotot, amelynek a végeredményeként szolgáló nyolc pont is köszönhető a kifejezetten jó grafika, a hangulatos és összetett történet, a rengeteg átvezető film, a kellően változatos és felfedezésre sarkalló környezet, no és nem utolsó sorban a SW világa maga hozta létre. Úgy gondolom, hogy a mérleg egyik serpenyőjébe került jó tulajdonságok azért még mindig számottevő túlsúlyban vannak a negatívumokkal szemben. Ez már nyilvánvalóan nem az év játéka, de még mindig egy hangulatos, kellemes színfolt a konzolos RPG-k között!

[Dae]

suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Ha Xbox-od van, és csíped az RPG-ket, gondolom úgyis megveszed... és jól is teszed, mert jó kis kalandokban lesz részed. Kétszer mindenképpen érdemes végigjátszani: egyszer a jó oldallal, egyszer a rosszal. Ez így több mint 40 óra játékidő!

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

LUCAS ARTS / OBSIDIAN ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos, dd 5.1
1 mentés 1600 blokk

✔ változatos helyszíneken játszódó sw csemege
× elbénázott irányítási rendszer

8 pont

A HELYSZÍNELŐK



CSI:
CRIME SCENE INVESTIGATION

Kezdetben még nem igazán tudtam hová tenni ez a CSI-t, csak annyit mondott nekem a Martin, hogy valami krimijátékról van szó. Aztán ránéztem a dobozára és beugrott. Hát persze, ez a Viasaton futó *A helyszínelők* krimi-dráma sorozat. Szeretem az ilyen aprólékos nyomozós filmeket, mint pl. *A csontember*. Csak hát kár, hogy ezek csak filmek, és a valóságban csupán a legritkább, speciális esetekben dolgoznak ilyen aprólékosan. Sőt, általánosságban elmondható, hogy bár a technikai felszereltség nyilván fejlettebb nyugaton, kicsiny hazánkhoz képest sokkal felületesebben nyomoznak az USA-ban, és sok-sok bakit követnek el, mert a legtöbb ügyet „futószalagon" végzik. Itt nálunk általában jobb szakemberek dolgoznak, persze ez a beosztottaktól is függ. Ezt azért jó érzés hallani nem ? Mindezt édesanyámtól tudom (akiről büszkén állíthatom, hogy 4 diplomával rendőr-fővizsgálói beosztásban rekord időn belül főhadnagyi rangot ért el, és ha nem vonult volna rokkant nyugállományba, hamarosan századossá léptették volna elő). **(Jó példa erre az ominózus móri gyilkosság, ahol a „végtelenül profi" magyar nyomozó hatóságok „rekordidő" alatt produkáltak „megdönthetetlen" bizonyítékokkal alátámasztott „bravúros" eredményt, amiből aztán „példás" ítéletet statuált a helyzet magaslatán egyensúlyozó bíróság... Martin)**

Mindenesetre most mi is kipróbálhatjuk magunkat, mint nyomozót a **Crime Scene Investigationben**. Túl sok információt nem találtam a játékról a neten, de annyit azért megtudtam, hogy már készült korábban két másik verziója is PC-re. A legújabb X-es verzióban a két korábbi rész játékmenetét kombinálták. Az ilyen PC-s stuffok átiratai gyakran elég gázos, vagy bonyolult irányítást kapnak konzolon, és így van ez sajnos a CSI esetében is. Éppen ezért szeretném a lehető legtöbb segítséget nyújtani nektek a játékkal kapcsolatban, méghozzá anélkül, hogy bármilyen fontos poént lelőnék a megoldandó ügyekben.

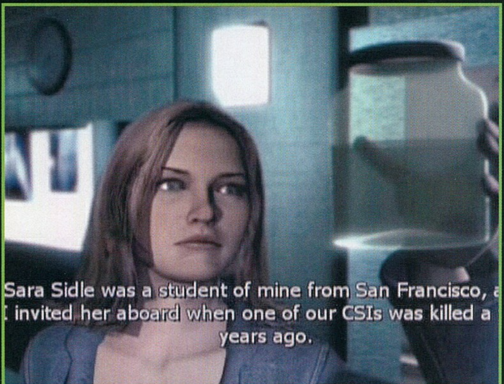
NYOMOZZUNK!

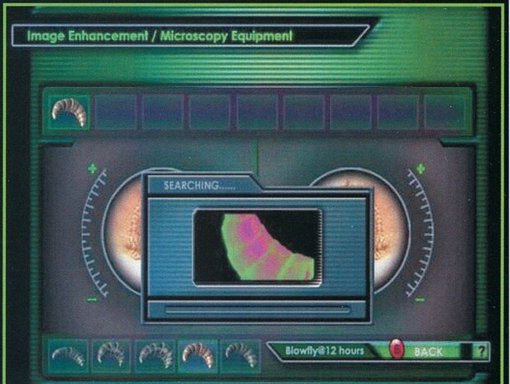
A főmenüben nincsen túl sok lehetőségünk. A háttérben a sorozat szereplőit láthatjuk, de intro az sajnos nuku. Az Options-ben mindenképp állítsuk be a feliratot, és mondjuk a legkönnyebb nehézségi fokozatot, majd kezdjünk el egy új játékot. Adjunk meg egy profilnevet, a játék pedig innentől kezdve mindent automatikusan ment, tehát bármikor ki lehet majd lépni és ugyanonnan folytathatjuk. A töltőképernyőn különböző hasznos nyomozóeszközökről találunk infókat, ezekről majd még írok. Gil Grissom felügyelő üdvözöl minket az íróasztala mögül. Sokat remél tőlünk, és biztos benne, hogy nagy hasznát veszi még a csapat a segítségünknek. Sok idő nincsen a bemutatkozásra, mert máris csörög a telefon, és egy gyilkosság helyszínére kell sietni.

Az élet a halál ezer ajtaján távozhat, vajon ez az áldozat melyiket választotta?

A helyszínre érve röviden vázolják a szem-, vagy fültanúk beszámolóit, majd kezdhetünk is nyomozni. Azt hiszem annyit még nyugodtan elárulhatok, hogy egy hotelszobában vagyunk, és egy halott nő fekszik az ágyon. Nos lehullott a lepel, ez gyakorlatilag egy klasszikus „point & click" stílusú játék. A szoba közepén állva foroghatunk, vagyis scrollozhatunk balra / jobbra a jobb analóg karral. A bal analóg karral mozgathatjuk a kurzort, vagyis a kis kék nyilacskát. Ha olyan helyre érünk, ahol valami vizsgálnivaló akad, ott zöldre vált. Itt kattintsunk rá az A-val, és egy közelebbi képet kapunk. (Mint említettem, nem szeretnék semmilyen poént lelőni, úgyhogy már az első helyszínnél csak általánosságokban fogok magyarázni.) Itt kezdjünk is el vizsgálódni. Ha találunk valamit, a felügyelő, vagy bárki aki később velünk jön segíteni, rögtön kommentálja is az eseményeket, tehát hogy milyen nyomra bukkantunk. Két választásunk van: vagy a helyszínen vizsgáljuk meg az adott nyomot, vagy bevisszük a talált nyomot a laborba, feltéve, hogy hordozható nyomról van szó. Gyakran, pl. kenetmintáknál, már a helyszínen el kell kezdeni vizsgálódni. Szóval a beközelített képen egyszerűen keressük meg azt a helyet, ahol zöldre vált a kurzor, majd válasszunk ki egy megfelelő vizsgáló eszközt. Ha már megtaláltuk a nyomot (pl. ujjlenyomat vagy vérfolt), esetleg maga a vizsgálandó objektum a nyom, akkor vigyük el a laborba. Miután A-val rákattintottunk a vizsgálandó helyre, az X-szel válthatunk a vizsgáló, illetve a bizonyíték tároló eszközök között. A megfelelő eszközt pedig a bal / jobb analóg karral, vagy D-paddal választhatjuk ki, és az A-val használhatjuk. A helységben tartózkodó személyeket is meg lehet kérdezni az üggyel kapcsolatban, ilyenkor konkrét kérdések közül választhatunk. Ha nem tudjuk mit kell csinálni, a társunktól, jelen esetben Giltől kérhetünk segítséget. Néha – ha például sebeket találunk az áldozaton – kisebb képzeletbeli, un. rekonstrukciós kisfilmeket játszik be a program, amelyek segítenek elképzelni, hogy mi történhetett. A fehér gombbal nézhetjük meg az eddigi összegyűjtött információkat. Itt az X-szel váltogathatunk az áldozat, a gyanúsítottak, és az újra megtekinthető rekonstrukciós kisfilmek között. A gyanúsítottaknál találjuk az un. bizonyíték-háromszöget. Ez azt mutatja, hogy az adott egyénnél mekkora az összefüggés a három tényező között: áldozat, gyanúsított és tetthely. Az Y-nal kérhetünk segítséget, vagyis bővebb magyarázatot. Minél erősebbek (a nyomok alapján) az összefüggések a tényezők között, annál valószínűbb, hogy a fickó a tettes. Például a hoteltulajnak volt kulcsa a szobához, ezért máris van összefüggés a tetthely / gyanúsított tényezők között. Ha valaki ismerte az áldozatot, annak az illetőnek az áldozat / gyanúsított tényezője között van összefüggés. A L-lel tekinthetjük meg az eddig talált objektumokat, dokumentumokat, és az elraktározott nyomokat, amelyek között megint az X-szel váltogathatunk. Az R-rel választhatunk a helyszínek közül, amelyeknek a tárháza a nyomozás állásától függően állandóan bővül. Kezdetben persze még nem engednek el minket máshová, csak ha már minden nyomot begyűjtöttünk a hotelszobában. Mindenesetre, ha már mindent kivizsgáltunk, és mindenkit kikérdeztünk, akkor a jobb ravasz használata után az X-szel választhatunk a hivatalos helyszínek, és a civil helyszínek közül. A hivatalos helyszínek a labor, a kapitány (Jim Brass) bürója, és a bűntény típusától függően a hullaház (Dr. Albert Robbins). A civil helyszínek pedig nyílván a tetthely, és a nyomozás közben felmerülő címek (pl. gyanúsítottaké, vagy hozzátartozóké). Mindenkit kérdezzünk ki. Szerencsére van olyan intelligens a játék, hogy miután meghallgattam az orvos véleményét a hullaházban, a tetthelyre visszatérve már nem feküdt az ágyon az áldozat.

A kapitánynál hívhatunk be gyanúsítottakat kihallgatásra, feltéve, hogy szolgálunk neki megfelelő indokként szolgáló nyommal (pl. helyszínen talált ujjlenyomattal). A kapitány sok egyéb olyan információnak is utánanézhet, mint például egy illető adatai, vagy hogy állítása szerint a gyanúsított valóban rajta volt-e egy adott repülőn stb. A labor már egy kicsit keményebb dió lesz. Itt Greg Sanders áll a rendelkezésünkre, akinek egyszerűen nyújtsunk át minden talált nyomot, vagy megvizsgálandó objektumot. Egyszerűn válasszuk ki a begyűjtött bizonyítékot az L-lel, X-szel, és a bal analóg kar, vagy a D-pad bal / jobb irányával, majd nyomjunk rá a kurzorral Sanders-re. Ő ezek után vagy rögtön mond egy véleményt a nyomról, vagy továbbítja azt a számítógéphez, esetleg a mikroszkóphoz. Ezek után kattintsunk pl. a számítógépre, ahol különböző menüpontok közül választhatunk. Legyen mondjuk az ujjlenyomat. A bal felső sarokban találjuk a tetthelyen talált, vagy a gyanúsítottak által lekért ujjlenyomatokat. Válasszuk ki az egyiket, majd húzzuk le a bal rubrikába. Ha van hasonló a fentiek közül, akkor





azt húzzuk le a másik rubrikába, és válasszuk ki az „összehasonlítást". Ha van hasonlóság, azt a gép automatikusan kijelzi. A rubrika alatti „keresést" is kiválaszthatjuk, ilyenkor a gép kiválaszt a rendszerből néhány lehetséges ujjlenyomatot, leteszi őket a bal alsó sarokba, amelyeket szintén egyenként vizsgáljunk meg. Igaz persze, hogy ha látszólag két teljesen különböző ujjlenyomatokat hasonlíttatunk össze, annak nem örülnek. Ha semmi hasonlóságot nem találunk, akkor az illető nem büntetett előéletű, és ezért nincsen benne az ujjlenyomata a nyilvántartásban.

Ha elakadnánk a nyomozásban, akkor térjünk vissza egyenként minden helyszínre, és vizsgáljunk meg újra mindent, illetve a társaink gyakran ellátnak minket hasznos segítséggel.

NÉHÁNY ÁLTALÁNOS SEGÍTSÉG EGY NYOMOZÁS MENETÉRE

Ha lekértük valakinek az ujjlenyomatát, hasonlítsuk össze a számítógépben a tetthelyen találtakkal. Ha bebizonyosodik, hogy valakinek ott volt a helyszínen az ujjlenyomata, akkor a kapitány által behívhatjuk kihallgatásra. Gyakran nem elég megvizsgálni egy objektumot, hanem el is kell vinnünk a laborba. Ha valakinek felmerül a neve nyomozáskor, rögtön próbáljuk meg kihallgatni. Mindent vizsgáljunk meg. Ott is lehetnek bizonyítékok, ahol elsőre nem gondolnánk.

Olyan is előfordulhat, hogy szagmintát (gázmintát) kell venni. Ellenőrizzük, hogy minden talált bizonyítékot továbbítottunk-e a laborba. Sűrűn ellenőrizzük az eddigi információkat az áldozatról, és a gyanúsítottakról, hogy képben legyünk. Senkiben se bízzál, senkinek se higgyél. Mindenki potenciális tettes, még TE is! :)

VIZSGÁLÓESZKÖZÖK (A KÖRBEN BALRA HALADVA)

Mágnes-por: Egyenetlen felületeken láthatóvá válnak az ujjlenyomatok.
Ninhydrin: Papíron és lyukacsos felületeken láthatóvá válnak az ujjlenyomatok.
Ujjlenyomat-por: Sima felületeken láthatóvá válnak az ujjlenyomatok.
Nagyító: Felnagyítja a bizonyítéknak szolgáló nyomokat.
Ecset: Nehéz ecset a bekoszolódott objektumok feltárásához.
Luminol: Segítségével világítanak a vérnyomok.
Ultraviola (UV) fény: Láthatóbbá tesz rendelkezésre álló nyomokat, úgy mint szubdermális (bőr alatti) sérüléseket, és bizonyos folyadékokat.
Infravörös (IR) diagnóziskamera: Érzékeli egy objektum által kibocsátott hőjeleket.

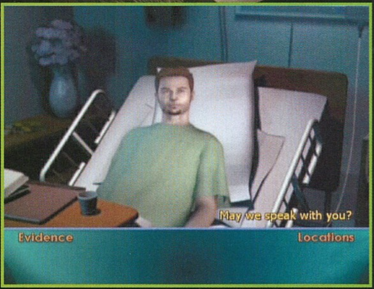
BIZONYÍTÉKTÁROLÓ ESZKÖZÖK (A KÖRBEN BALRA HALADVA)

Vattapálcika: Nedves, vagy beszáradt folyadékok és foltok mintáinak felvételére.
Kesztyű: Nagyobb bizonyítékul szolgáló objektumok felvételére.
Csipesz: Kisebb indiciumok (pereknél következtetések levonására alkalmas ténykörülmény, itt simán csak bizonyítékot jelent) felvételére.
Gipsz és formakeret: Nagyobb mélyedések lenyomatára.
Microsil: Lenyomatok öntvényére.
Ragasztószalag: Poros nyomokat vesz fel, és biztosítja eredeti formájukban.
Elektrosztatikus pornyomat-emelő: Porlenyomatokat vesz fel egyenetlen felületekről.
Objektumtároló: Poros anyagokat vesz fel a spektroanalízisre (színképelemzés) a laborban.

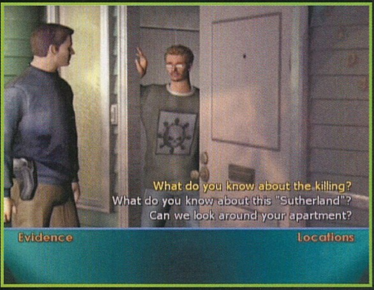
MARTIN BELESZÓL!

Úristen Krisztián, ezt most vagy te nézted be, vagy én, de én öt pontot se adnék ennek az ökörségnek... Mi ez? Ennél már C64-en is komolyabb „észjátékok" voltak!









MEGJELENÍTÉS

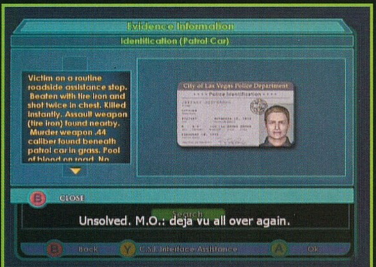
Megjelenésre nem valami nagy szám a játék, de elmondhatjuk, hogy valamennyire filmszerű, viszont nem hinném, hogy a program nagyobb felbontást használna mondjuk 320x 200-asnál. Persze a célnak tökéletesen megfelel. A beközelített objektumok részletesen meg lettek rajzolva, és az eredeti sorozatra is jellemző bevetített – gyakran anatómiai – „rekonstrukciók" is igen jól néznek ki. Az nagyon tetszett például, amikor a boncmester meséje közben képzeletben (az áldozat testén belül) megmutatták, hogy a nyakcsigolya hogyan törhetett el. A sorozat szereplői félig-meddig felismerhetőek, de grafikailag minőségben kb. egyszintűek a környezettel. A zenék licenceltek, erről a sorozat néhány része után megbizonyosodtam. Hangeffektek nem nagyon akadnak a játékban, legfeljebb csak a rekonstrukciókban. A szereplők dialógusai természetesek, egyáltalán nem olyanok, mintha csak felolvasnák a szöveget, de azt meg nem mondom nektek, hogy ezek az eredeti sorozatban szereplők hangjai, vagy sem.

VÉGSZÓ

Hatalmas szerencsémre a játékot át tudtam állítani az Xbox főmenüjében az általam preferált német nyelvre. (A helyesírás mondjuk hagyott kívánnivalót maga után, he-he, pl. a főmenüben a „START drücken" helyett „drüken"-t írtak. Mindegy.) Többé-kevésbé mindent értettem a játékban, és így gyakorlatilag jó móka volt ez a nyomozósdi. Azért csak többé-kevésbé, mert bár mindent értettem volna, de a német feliratot a pörgősebb angol párbeszédekhez igazították, így nagyon gyorsan kellett olvasnom, és gondolkodnom, hogy felfogjam az egyébként is bonyolult szakkifejezéseket. (És sajnos később se nézhetjük vissza az elhangzott dialógusokat.) Ami pedig az angolt illeti, azt csak megközelítőleg középfokon értem, amivel már el lehet ugyan vegetálni a játékban, de így már sajnos sok hangulatos szlengről és történeti szálról, vagy egyéb hangulati elemről maradunk le. Aki ennyire sem beszéli egyik nyelvet se, annak bizony nehéz dolga lesz, és hát a nyomozás sem lesz valami érdekes. Tehát **a nyelvi tudás alapvető követelmény!** A legtöbb jobb játékban csak akkor halad tovább a felirat, ha mi nyomjuk el, irgum-burgum.

A megoldandó ügyek érdekesek és mindig akadnak izgalmas fordulatok a nyomozásban, amit hasonlóan kell elképzelni, mint mondjuk a Shenmueban (persze a CSI bonyolultabb), vagyis mindig egy-egy fontos szálon múlik, hogy tovább tudunk-e haladni. Az viszont sosem tetszett nekem se itt, sem pedig a gagyibb filmekben, hogy a gyanúsítottakat gyakran csak az alapján tudjuk elkapni, hogy „véletlenül elszólják magukat", sőt néha lelkiismeretesen beismerő vallomást tesznek. Azt se felejtsük el, hogy ezek a megoldandó bűnügyek olyanok, mint a komolyabb matekpéldák legtöbbje: csak és kizárólag azért lehet őket megoldani a bevett eljárással, mert az alkotók a megoldástól visszafelé kezdték el bonyolítani ügyeket, és ezáltal mindig meghagynak egy járható utat. Vagyis mindig találunk olyan nyomot, amit a tettes hanyagságból felejtett hátra. Nincs is ezzel semmi baj, hiszen egy játék legyen játszható, de néha kicsit átlátszó, hogy egy tettest például csak azért tudunk elkapni, mert az asztalon felejtett egy fontos levelet.





Az átlagos konzolhoz szokott játékosnak valószínűleg igen nehéz lesz ez a fajta játékstílus, hiszen inkább PC-re való. De ugyanakkor éppen emiatt ritka kincsnek is számít. Ez végre egy igazi észjáték. Igaz ugyan, hogy csak néhány ügyet oldottam meg, de biztosan akad még jó pár a lemezen, ezért megelőlegezek neki egy jó értékelést a szavatosság terén. A hangulata mindenképpen jó, feltéve hogy elég dörzsöltnek érzi magát a kedves játékos. Az irányítást a kezdeti nehézségek ellenére meg lehet tanulni, és ha belejöttünk, már nem lesz nagyobb gond a játszhatósággal, de a nyelvtudás sajnos mindenképpen szükséges.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos

✔ észjáték
✕ a jó nyelvtudás nagyon fontos

6 pont

A Mechassaulttal először még a szeptemberi Xbox system linkes tesztnél találkoztam.

Nem sokat tudtam róla előzőleg, de azzal tisztában voltam, hogy általában a legjobb konzolos mech-játéknak tartják, és ez volt az egyike azon játékoknak, amelyek kőkeményen kihasználták az Xbox Live-ot. Mondjuk mech-játékból is már annyi van a piacon, mint csillag az égen: pl. Phantom Crash, Robotech Battlecry, stb.

Ami nagyon tetszett a játékban, hogy rögtön megfogott a hangulata, hála a nagyszerű játszhatóságnak, és az árkád jellegű non-stop pusztítós játékmenetének. A grafika, bár megjelenésre „csak" szimplán szép, azért telis-tele van kőkemény, látványos árkád elemekkel: összeomló házak, égő fák, robbanó járművek, és ellenséggel megtöltött képernyő. Mindenképpen olvassátok el Freak Mechassault cikkét (56. Konzol), mert ő nagyon részletesen beszámolt ezekről a látványelemekről, és nála jobban szerintem most én sem tudnám ezeket körülírni.

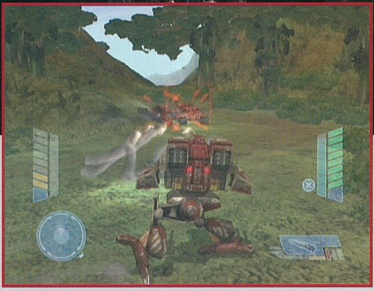
A lényeg, hogy félóra játék után piszkosul rákattantam, és örömmel tapasztaltam, hogy a **Mechassault 2: Lone Wolf** legalább olyan bitang jóra sikerült, mint az elődje!

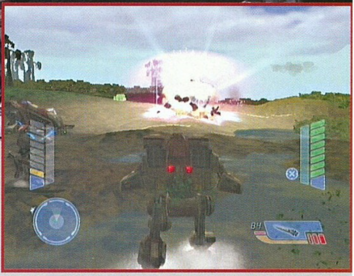
hogy az ilyen akciójátékoknál talán nem is annyira fontos a sztori, ám szerintem mégis érdemes vele foglalkozni, mert valójában egy egész érdekes sci-fi háborús történet főhősévé válunk a játékban. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy hála istenhavernek, át tudtam állítani német nyelvűre a játékot, és így volt is értelme (számomra) a sok akció közbeni (alig érthető) hablatyolásnak.

Az egész sztori egy űrhajó hídján kezdődött, amely éppen akkor érkezett meg az ellenséges bolygó, a Helios légkörébe. A parancsnoknőnk éppen ecsetelte nekünk az aktuális parancsokat. Abban a megtiszteltetésben lehetett részünk, hogy egy hatalmas invázió előfutárának lehettünk a tagjai. A fiúk a hírszerzéstől megtudták, hogy az ellenség hatalmas légvédelmi arzenált készült felszerelni a földi bázisain. Ha ezeket még a Dragona-ról érkező maradék űrhajók érkezése előtt aktiválták volna, mind elpusztultak volna. A mi kis csapatunknak tehát a fegyverek lőtávolain kívül kellett landolni, és egy fél kontinensnyi távolságot megtéve kellett volna megtisztítani a terepet, mielőtt még megérkeznének az űrhajók. Csak mi, a parancsnoknő, egy tiszt, egy maroknyi pilóta, és néhány a kedvenc mech-eink közül. Benne vagy?

Persze a leszállás balul sült el, bemértek minket, eltalálták, és az Icarus – velünk a fedélzeten – kényszerleszállást hajtott végre. Mivel a többiek még a zuhanás előtt katapultáltak, a közelben sajnos csak mi voltunk az egyetlen harci mech, és az ellenség már a nyomunkban volt...





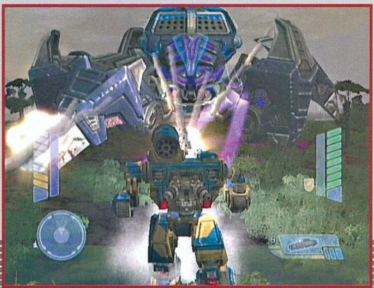


AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Mindenképpen utána szerettem volna járni az előző rész tartalmának, és mivel Freak nem nagyon írt a játék sztorijáról, szépen elővettem az első részt és kiveséztem. Persze elnézést, véletlenül sem fikázódni szeretnék, mivel tény,

A FOLYTATÁS TÖRTÉNETE

A Dragona főhadiszállás elveszettnek nyilvánította a csapatunkat a Helios-on történt incidens után, de valójában nagyon is tisztában volt a főparancsnokság a tartózkodási helyünkkel. A „Missing In Action" történet elvonja a figyelmet rólunk, miközben egy prototípust fejlesztünk a rejtett páncélozott mag segítségével. Natalie parancsnoknő szerint a feketepiaci kereskedők a Dante-n tökéletes álcát fognak nekünk nyújtani a kutatásainkhoz, és a terepkísérleteinkhez. Amióta Helios-t felszabadítottuk, és ezt az adatközpontot biztosítottuk, a hangulat feszültté vált. A mech-harcos teljesen felépült sérüléseiből, de már nem alszik azóta. Egy rövid ideje szokatlanul nyugodt, mintha érezné, hogy valami közeleg.



Foster hadnagy reméli, hogy a harci páncélruha, amit nemrég fejlesztett, beváltja a hozzá fűzött reményeket. Dante kezdetben egy kedves helynek tűnt, de egyszer csak ellenséges mech-ek támadják meg a várost. Nem tudni kik a támadók, de gyorsan lépni kell, amíg még tart a város védelmi hálózata. Külön probléma, hogy a helyi hadsereg is beveti védelmi arzenálját, így kereszttűzbe kerülünk. A harci páncélruha még veszélyesnek bizonyulhat, mert nem lett megfelelően letesztelve, de nincs mese, be kell vetni...

MENÜRENDSZER

Nézzük a lehetőségeket a főmenüben. A Campaign módban indíthatjuk el az egyjátékos módot. A multiplayerben találjuk az osztott képernyős, a system linkes, és az online küzdelmeket.

A fehér gombbal léphetünk be az Options-be (állítsuk be, hogy fordított legyen-e az y-tengely), ahol az Y-nal tekinthetjük meg a gombkiosztást. Van itt egy un. „hóditás" mód is, ami sajnos, csak online próbálható ki, de érdekesnek bizonyul, mert a jelek szerint nem csak mech-eket kell legyőzni, hanem területeket kell benne foglalni. Igen érdekesnek és ötletesnek tartottam a menü designját: egy űrhajó hídján rohangálhatunk egy emberkével, míg a D-paddal lépegethetünk a menüpontok között.

(A lemezen megtekinthető egy játék előzetese is, ő a PC-s múltú Dungeon Siege II, egy másiknak pedig ki is próbálhatjuk a játszható (!) demoját. Ez a játék pedig nem más, mint igen, igen, igen (dobpergés): a várva várt *Forza Motorsport*. Egyetlen pályán autókázhatunk csupán, a már unalmasan közismert Laguna Seca-n, de 12 igen bivaly kocsi közül választhatunk. Az irányítás nagyszerű, a hangok is nagyon jók (bár belső nézetben zavaró, hogy hátulról jön a motorhang), az ütközések közepesek, a törésmodell viszont egész korrekt. A sebesség baromi jó, és a grafika is a topon van, viszont most jön az a bizonyos DE. Csalódott vagyok. Az eddig látottak alapján ez a játék nem sokkal szebb, mint a TOCA 2, ráadásul amíg ott egyszerre akár több mint 20 kocsi is volt a pályán, addig itt alig 4. A PGR 2-nél, és a Rallisport 2-nél pedig semmiképpen sem jobb a grafikája. Megint csalókák voltak azok a híres fotórealisztikus ingame állóképek. Kicsit kiábrándító, hogy ezek szerint még jó 2 évig „mindössze" ez lesz a grafikai maximum, amit látni fogunk...)

ÚJÍTÁSOK ÉS SZEMÉLYES TAPASZTALATOK

Igazán lényegi újítás gyakorlatilag nincsen a folytatásban, de valahogy mégis színesebbé tették a játékmenetet. A legfontosabb az, hogy ki és be lehet szállni a mech-ekből. Még harci járműveket is vezethetünk, de ez sajnos csak akkor lehetséges, amikor kifejezetten ez a feladat. A parancsnokok valamivel többet kommentálják az eseményeket, és valahogy megnőtt az almissziók száma is a pályákon, ezzel együtt most már bőven akadnak checkpointok is egy küldetés során.

A járműveket ugyanúgy lehet irányítani, mint a Haloban, vagyis tipikus két analógkaros FPS irányításuk van, csak úgy, mint a mechek esetében. A járművekből, vagy mech-ekből az Y-nal szállhatunk ki és be. Kezdetben egy páncélruhában kezdünk, amivel a játék szerintem nagyon is a Halo-ra hajaz. A hatalmas harci járművek csatái, és a pályák egyébként is nagyon emlékeztettek engem a Halo 2-re. Ha egy ellenséges mech-be szeretnénk beszállni, azt csak akkor tehetjük meg, ha „kihekkeljük" a pilótát. Ezt csak a harci páncélruhában vihetjük véghez, amiben gyakorlatilag ugyanazt tehetjük meg, mint egy mech-ben, csak azzal a különbséggel, hogy ilyenkor nem sokkal vagyunk nagyobbak egy embernél, meg nyilván kisebb a tűzerőnk (bár azért egy tisztességes gránátvetővel lett felszerelve), és gyengébb a páncélzatunk is. Mindenesetre a harci páncélruha egy nagyon hasznos kis kampóval (A-val aktiválhatjuk) lett felszerelve, amivel megkapaszkodhatunk a házak falain, és így szakaszosan felemelkedhetünk a magasabb tetőkre is a hajtóművel. Ez utóbbit a bal analóg kar benyomásával aktiválhatjuk (egyébként nem mindegyik mech képes repülni, viszont azoknak is megvannak a saját előnyeik), de (kizárólag) a házak megmászásánál jól jön az A, B, A, B gombok használata, ilyenkor még jobban megkönnyíti a felfelé haladást. A mech-ekre is ezzel a kampóval tudunk ráakaszkodni, és az ilyenkor megadott gombokat kell gyorsan egymás után lenyomni. Ha nem sikerül, ledob minket a hátáról a mech, egyébként pedig kiszedjük a pilótát. (Az egyik küldetésnél pont az volt a feladat, hogy minél több ellenséges mech-et szerezzek meg lehetőleg sértetlenül, és hozzam haza a bázisra átprogramozásra.) Egyes pályákon lehetőségünk van egy kisebb űrhajóba belekapaszkodni a kampóval, ezáltal nem nekünk kell megtennünk a hosszú távot. Egyszerű gyalogosként is szaladgálhatunk jobbra / balra ugyanazzal az FPS irányítással, de ilyenkor nagyon védtelenek vagyunk, és még fegyverünk sincsen, viszont tudunk lopakodni (R vagy bal analóg kar benyomása). Előfordul, hogy néha ki kell szállni egy járműből, hogy gyalogosan aktiváljunk egy rendszert. Ezeket többnyire ugyanúgy meg kell hekkelni (konkrét gombkombinációval), mint a mech-ek esetében.

Egyébként a mech-ekben, a járművekben, és a harci

páncélruhában az L-lel választunk fegyvertípust, és az R-rel lövünk. A jobb analóg kar benyomásával pedig valamilyen védekező mechanizmust (pl. láthatatlanságot) aktiválhatunk .

A kis világító csomagok rendkívül fontosak. Ezeket többnyire raktáraknál, dombokon, vagy legyőzött mech-ek / járművek / lövegtornyok helyén találjuk meg, de az is előfordult, hogy harc közben repülővel küldtek utánpótlást. A zöld színűekkel tölthetjük fel az életerőnket, a többi mind-mind különböző típusú lőszer.

A grafika minősége gyakorlatilag nem sokat fejlődött, de a fény-árnyék effektek azért komolyabbak lettek, és pl. a mech-ek robbanásai is durvábbak (ilyenkor nem árt kicsit eltávolodni, különben velük robbanunk mi is). Nem tudom ti hogy vagytok vele, de nekem egyszerűen elegem van abból, hogy az alkotók mindig lehazudják a csillagokat is az égről, hogy ilyen meg olyan grafikai fejlődés lesz, aztán ehhez képest a folytatások legtöbbször gyakorlatilag ugyanúgy néznek ki, mint az elődök. (Például az állítólag brutális grafikai fejlődésen átesett Halo 2 sem lett annyival szebb, mint azt ígérték. Ugyanúgy alig fejlődött pl. a DOA: Ultimate, Rallisport 2, Splinter Cell 2, NFSU2. Persze azért vannak kivételek, pl. a Burnout széria.)

Azt kicsit sajnáltam az előző résznél, hogy bár a grafika aprólékos volt, mindent épületet, járművet, és egyéb terepobjektumot szétlőhettünk, felrobbanthattunk, ennek ellenére sajnos a mech hatalmas méreteinek köszönhetően nem éreztem az egész környezetet igazán élethűen valóságos méretűnek. Vagyis a kocsik matchbox-oknak, az emberkék pici törpéknek, az épületek pedig egyszerű maketteknek tűntek. Hasonló, sőt sokkal durvább jelenség figyelhető meg sok gagyi Godzillás játéknál is, még ha elsőre biztosan izgalmasnak is tűnhet óriásként végigtiporni egy városon. Szerencsére ez most már nem így van. Mivel gyakran nem is mech-ekkel, hanem járművekkel, vagy a harci ruhában küzdünk, minden pálya érezhetően hatalmasnak tűnik.

Tehát a grafika mindenképpen nagyon tetszett, bár minden nagyon emlékeztetett a Halo 2-re, és mivel hasonló horderejű és témájú játékról van szó, egyszerűen nem adhatok rá „jó”-nál jobb értékelést.

A helyszínek nagyon szépek és változatosak. Kezdetben még megijedhet a játékos, hogy az egész game egy éjszakai, futurisztikus városokban játszódik, de aztán néhány küldetéssel később más helyszínek is felbukkantak. Például az erdős, mocsaras pályák engem az Endor bolygóra emlékeztettek a Csillagok Háborúja III. (valójában VI.) epizódjából.

Nagyon tetszettek a különböző kategóriájú mech-ek, a bitang jó fegyverek, a harci tankok, rakétás lánctalpasok, anyahajók, kis gyalogos századok. Találkoztam gigantikus pókformájú gépszörnyekkel is (lásd Halo 2), amelyek vagy ötször nagyobbak és erősebbek voltak a mech-eknél, jól meg is gyűlt velük a bajom.

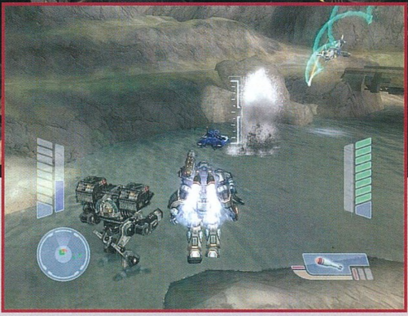
A hangeffektek nagyon bejöttek. A Mechassault 1 és 2 tipikusan azokhoz a játékokhoz tartoznak, amelyek miatt már elgondolkozik az ember, hogy vesz egy komolyabb hangrendszert. Lézercsóvák, rakéták, robbanások, dübörgések, közben dögösen keményen szóló, mégis dallamos gitárhang kísér bennünket, amely nagyon is passzol a játék hangulatához. Mindez kőkemény 5.1-es Dolby Digitalban szól. Perfekt! Jók voltak a játék közbeni dumák is a parancsnokainktól. Például amikor csak fel/alá szaladgáltam értelem nélkül, akkor rögtön rám szóltak: „Mech-harcos, hagyja abba a kolbászolást, és tolja fel hozzánk a valagát minket védeni!”. Vagy amikor csak álltam egy helyben és lőttek rám: „Mech-harcos, ezek a rosszfiúk nem tervezik az öngyilkosságot”. Amikor elsüllyesztettem egy gigantikus anyahajót: „Remélem a fiúk tudnak úszni”. Vagy az is jó duma, amikor az ellenség lelőtt egy ismeretlen űrhajót, a parancsnoknő pedig segíteni akar rajtuk, de Foster hadnagy bizalmatlan: „Bízhatunk bennük egyáltalán? Fene tudja, de az ellenségem ellenségei valahogy a gyengéim”.

EGYÉB JÁTÉKMÓDOK

A 7 hatalmas arénában többnyire ugyanazok a játékmódok állnak rendelkezésünkre osztott képernyőn, sytem linken, és online is, mint az előző részben. Van sima deatchmatch, csapatorientált harcok, de szerencsére van egy kooperatív jellegű játékmód is, ahol gépi ellenfelek ellen lehet küzdeni. Osztott képernyőn csak ketten lehetünk, és a játék erőszakosan ragaszkodik a képernyő vertikális szétválasztásához. A harci páncélruhánkban kezdünk, és utána bármikor beszállhatunk a pályán szanaszét szórt mech-ek valamelyikébe. A system linkes játékmódot sajnos nem volt módom kipróbálni, mivel átmenetileg kölcsönadtam a másik X-emet, de az előző rész tesztelése alapján (75. Konzol, Hardver Rovat), és az osztott képernyős mód ismeretében egészen biztosan kiváló mókának bizonyul. Azt hiszem a Mechassault 2 Xbox Live-os játékmódjára sem lehet panasz, mivel sok helyen (főleg az USA-ban) az előző részt – köszönhetően a kiváló online játékmódoknak – a 2002-es év játékának választották meg X-en. Más kérdés, hogy kicsiny hazánkban jelenleg még nem is nagyon van módja sok mindenkinek az Xbox Live kipróbálására. Számukra mindenesetre mindenképpen érdekes lehet a fentebb említett online „hódító” mód is.









VÉGSZÓ

A pont kézre eső irányítás, és az eszméletlenül könnyed játékmenetének köszönhetően – csak úgy, mint az első rész – ez a folytatás is nagyon sokáig le fog kötni mindenkit, és többszöri végigjátszásra is sarkallhat. Ilyen nagyszerű irányítást és játékmenetet akciójátékoknál, megmondom őszintén eddig mindössze három stuffnál tapasztalban, ezek pedig a Halo, Halo 2, és a Serious Sam voltak. Ebből a szempontból – vagyis a nagyszerű irányításuknak, és az addaktív, könnyed játékmenetüknek köszönhetően – ezek a játékok referencia értékűek, és még pl. a Max Payne sorozatot is simán lepipálják. Egyetlen egy küldetés volt, amelynek az elején már nagyon vörös volt a fejem, amikor kb. hússzor próbáltam végigverekedni magamat egy kisebb hadseregen, majd kihekkelni egy mech-pilótát, de egyszerűen mindig lelőttek, vagy amikor felkapaszkodtam, rögtön le is dobtak a mech-ről. Már-már fontolgattam a kontroller földhöz vágását, de ehelyett inkább kifújtam magamat, és megfontoltabban indultam el, és végül sikerült. Nektek is ezt tanácsolnám, hiszen hosszú távon mindenképpen rájövünk, hogy előfordul, nem mindig az a jó taktika, ha csak rohanunk előre, és összevissza lövünk, hanem néha inkább finoman haladjuk előre, és csak egyenként szedjük le az ellenséget. Mindenesetre az ilyen fennakadások egyáltalán nem jellemzőek a játékra, tehát ettől még ugyanúgy példásan kiváló a játszhatósága és a hangulata is nagyszerű.

Arról nem is beszélve, hogy ez a kis gikszer úgy történt, hogy eleve nem is könnyű nehézségi fokozaton játszottam.

Akárhogyan is nézzük, az biztos, hogy két évvel ezelőtt a Mechassault legalább 9 pontot ért. A játék hangulata persze mit sem veszített az értékéből, de ezzel a folytatással a játékosok – az újítások ellenére – nem kaptak *sokkal* többet az első résznél. Ezért a 8.5 pont.

Az ilyen non-stop akciójátékok – mint pl. a Dynasty sorozat is – általában már elsőre megtetszenek az embereknek, de el kell telnie egy kis időnek ahhoz, hogy igazán beleéljük magunkat. Egy idő után aztán azon kapjuk magunkat, hogy piszkosul rákattantunk, és az egész pusztítás szépen átmegy eufórikus lihegésbe: yeahh...yeahh...seek and destroy...yeahh...

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Szerintem ez egy baromi jó akciójáték, csak az első, sötét, kissé szegényes grafikájú pályán kell túljutni. A külső helyszínek már hibátlanok!

MECHASSAULT 2: LONE WOLF

MICROSOFT / DAY 1 STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos, dd 5.1, headset
xbox live (1-12), system link (1-12)

✔ példás játszhatóság, non-stop akció, át lehet szállni más mech-ekbe, más járműveket is lehet irányítani
× nincs komolyabb gond vele

8.5 pont



PAPER MARIO

THE THOUSAND-YEAR DOOR

ÚJRAHASZNOSÍTHATÓ PAPÍRVILÁG

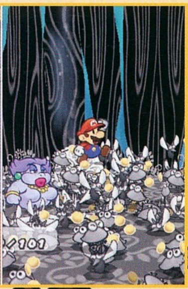
Mint a legtöbb belső fejlesztésű Nintendo sikerjáték, így a Paper Mario (vagy Mario RPG) is még Super Nintnedón tette le először a névjegyét, majd ezt követte az N64-es változat (folytatás, remake) – kár, hogy ez egy kicsit túl későn érkezett. Mire kis hazánkban is kapható lett, sajnos már nagyon kifutóban volt a gép, arról nem is beszélve, hogy az a pár darab, ami bekerült az országba, igen boros áron (kb. 20-25000ft) volt kapható. Szóval igencsak kevés emberkének lehetett szerencséje a játékhoz, és a Konzolban is csak jóval később, az egyik retro rovatban tudtam néhány bekezdés erejéig foglalkozni vele. No, de fátylat a múltra, hiszen most, aki akarja, az bepótolhatja a hiányosságot, mert végre megjött az új Gamecube-os **Paper Mario: The Thousand-Year Door** európai változata (japánban ugyanis már majdnem fél éve kint van a piacon).

IMMÁR SOKADIK ALKALOMMAL: A HERCEGNŐ ISMÉT ELTŰNT!!

Azt szerintem a vérbeli hardcore Nintendósok megszokhatták, hogy a Mario játékok történetei (ellentétben mondjuk egy Zelda sztori vonallal és játékfelépítéssel) sosincsenek túlbonyolítva. Ez így volt már Super Nintendón, Nintendo 64-en, és persze így van most Gamecube-on is. Emlékezzünk csak vissza akár a N64-es Mario-ra, ahol szintén csak egy levélben értesültünk, hogy Princess Toadstool eltűnt, vagy a Sunshine-ra, ahol megint csak nem volt túlbonyolítva a bevezetés, szinte minden esetben rögtön a dolgok sűrűjében találjuk magunkat – de ez szerintem így is van jól.

A Paper Mario esetében sincs ez másképp, bár azért tegyük hozzá: talán ez az a sorozat, ahol a (relatív) leghosszabb a bevezetés, és legtöbb az átvezető jelenet. Miyamoto-ék valószínűleg nem gondolkodhattak túl sokat a sztorin, mivel az a szokásos: „Peach eltűnik, amiről Mario értesül és rögtön a segítségére siet" cselekménysorozat után kapjuk kézhez az irányítást. Annyit azért még érdemes elárulni, hogy ezúttal nem Lord Bowser keze van a dologban, hanem a rejtélyes X-Nauts-ok mancsa. A történet a N64-es Paper Mario-hoz hasonlóan megint csak több szálon fog futni, egyrészt ugye ott vagyunk mi Marioval és a kis kompániájával, akikkel veszetten hajkurásszuk a Kristály Csillagokat, amik a 1000 éves ajtó kinyitásához kellenének, másfelől viszont, mint ahogy azt már megszokhattuk, minden egyes fejezet elején vagy végén lehetőségünk van, hogy rövid ideig a rabságban senyvedő Peach kisasszonysággal is rohangáljunk az X-Nauts-ok főhadiszállásán. Sőt, a történet még tovább bonyolódik, amikor Lord Bowser értesül az eseményekről: éktelen haragra gerjed, hiszen úgy gondolja, Princess Peach-et egyedül neki van joga elrabolni. **(Féltékeny barom. Martin :)** A játékban egyébként főszerepet kap még egy titkos ősi térkép is, amit eltűnése előtt küld el nekünk a hercegnő.





PAPÍR HÁZAK, PAPÍR LAKÓKKAL, PAPÍR VILÁGBAN

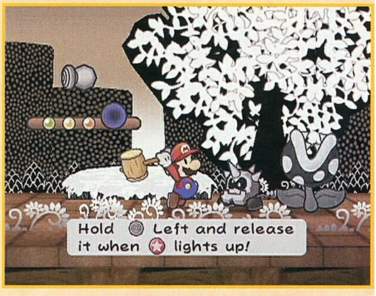
A játék látványvilága maradt a régi jól megszokott és bevált két és fél dimenziós megjelenítésnél. Akik nem játszottak volna az előző részek valamelyikével azoknak gyorsan elmondanám, hogy miről is van szó. A game egyfajta oldalsó nézetet használ, hasonlót a régi 2D-s Mario-khoz, azonban a háttér, a pálya, a különféle objektumok és a többi, és a többi mind-mind 3D-sek, kivéve a szereplőket, akik valóban csak két dimenzióban láthatóak. Jól megfigyelhető például, amikor megfordulunk velük, hogy csak szélességük és magasságuk van, vastagságuk az nincs. Ez a megoldás egy egészen különleges és csak a Paper Mario játékokra jellemző egységes látványvilágot alkot. Bár annak ellenére, hogy örülök, hogy meghagyták eme sajátosságát a játéknak, mégsem úszom felhőtlen örömmámorban. Ennek oka pedig a grafikai fejlődés teljes hiánya! Nagyon kis túlzással persze, de szinte egy az egyben ugyanazt kapjuk, mint az N64-es verzióban. Nincsenek tehát feljavítva a tereptárgyak, vagy a hátterek, és hasonlókép nem figyelhetünk meg fejlődést mondjuk a szereplőknél sem. Olyan igazán kis dolgokra gondolok itt, mint például a teleportként használható lefolyócsövek: OK, fogadjuk el, hogy N64-en még nem igazán tudták lekerekíteni őket, ezért szögletesek, de azért egy GC esetében az ember elvárná, hogy egy cső végre ne hatszögletű legyen, hanem kerek. Egyébként is sokkal szebb, kerekebb, részletesebb mozgalmasabb világot is össze lehetett volna hozni, még abban az esetben is, ha a grafikai stílusjegyeket meghagyták volna. Egy szó, mint száz, ezúttal nem hardver tehet róla, hogy elégedetlen vagyok a játék grafikájával.

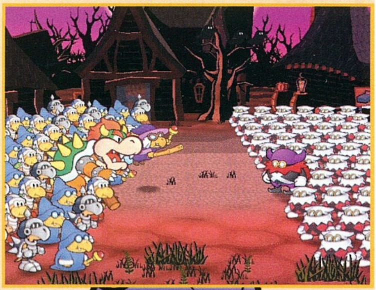
Egyébiránt sok jópofa megoldás jellemzi az anyagot. Ilyen például, amikor bemegyünk egy házba, és a falai lecsukódnak, hogy lássuk, mi történik odabent, vagy amikor mondjuk helyreállítunk egy addig rejtett hidat, és mintha egy matricát tépkedne le a gép a háttérről. De az is jópofa effektus, amikor mintha egy könyvet lapozva épülnének fel az objektumok. Egyébként megszámlálhatatlanul sok hasonló effektust, metódust pakoltak a játékba, ami azért gondoskodik arról, hogy ha nem is kápráztatnak el minket bombasztikus grafikával, mégis olyan érzésünk van, hogy azért ez egy nem mindennapi játék. (Hasonló effektekkel találkozni a Viewtiful Joe 1-2-ben is, igaz ott valamiért nem fogják meg ennyire az embert.) Persze azért nem kell aggodalmaskodnunk, hogy a Paper Mario egy csúnya progi, erről szó sincs. Szép színes és változatos grafikát kapunk kézhez, ha megvesszük; egyfelől van egy olyan érzése az embernek, hogy igen, ez így nagyon együtt van: a figurák, a hátterek, a változatos helyszínek (kezdve a szimpla városoktól, a kastélyokig, a havas erődig, és még sorolhatnám, hiszen a Mario játékok mindig is híresek voltak a helyszíneikről, gondoljunk csak bele a jeges, sivatagos lávás pályákra a régi játékokból), különbözős mozgások, és meglepő ötletek használata. Másfelől (sajnos) sokszor úgy éreztem, baba ez így, de sokkal jobbat is ki lehetett volna belőle hozni. Talán épp ezért, a grafika minősége épphogy csak eléri a jó osztályzatot.

A látványossággal szorosan összekapcsolódik még a zene és a hang, hiszen a kettő együtt ér csak valamit. Sajnos a GC-s Paper Mario-ban sem beszélnek a szereplők, a dialógusokról csak a szereplők feje felett megjelenő szóbuborékokból tájékozódhatunk. Hogy ez jó vagy sem, mindenkinek maga kell eldöntenie. Engem kifejezetten nem zavart, ugyanakkor sok embernek tuti támadási felület biztosít a beszéd hiánya. A zenék hozzák a megszokott Mario stílust, és ugyanez igaza hanghatásokra is, bár halkan hozzáteszem, ehhez azért még nem kell Pro Logic II.

KŐ, PAPÍR, OLLÓ

A kolbászoláson és mászkáláson túl a legtöbb időnket a harc fogja elvinni, ami a klasszikus RPG-k módjára körönként zajlik. A harcot egyébként ki is kerülhetjük, ha épp nagyon le vagyunk amortizálva (minden más esetben bunyózzunk, mert különben elmarad a várva várt szintlépés a karaktereknél), hiszen a játéktéren menet közben is jól

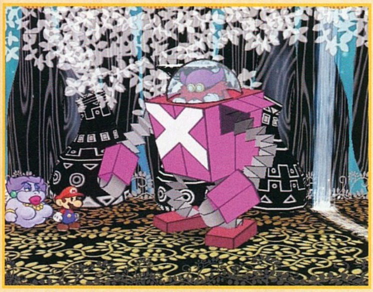












láthatóak az ellenfeleink. Harcra egyébként szinte csak a városokon kívül számítsunk – szörnyek ugyanis csak a lakatlan részeken, a vadonban kóricálnak, a lakott területeken információgyűjtés, beszélgetés a jellemző, míg a dungeonökben komoly logikai-ügyességi feladatokat is meg kell oldanunk. Visszatérve a harcra, ha érintőlegesen találkozunk egy ellenféllel, automatikusan a Battle, azaz a „harc" képernyőre kerülünk.

No, de nem mindegy hogy miként! Lehetőségünk van ugyanis egy extra, idő előtti találat bevitelére, abban az esetben, ha még a szabadban (Field) ráugrunk vagy a kalapáccsal jól fejbe vágjuk a gaz ellent. Ilyenkor nem csak a harc elő körét kezdhetjük, hanem egy extra támadásra is van lehetőségünk. Vigyázat, ha az ellenfél támad be minket a szabadban, akkor ő kezdheti meg az extra kört! A bunyó nagyon érdekesen lett megoldva, hiszen mint sok más szerepjátékban megtapasztalhattuk már, a harcképernyő általában megegyezik azzal a környezettel, ahol a küzdelem előtt épp kóricáltunk. A Paper Mario estében azonban ez egyáltalán nem így van. A Paper Mario küzdelmei mindig egy színházban játszódnak, méghozzá népes közönség előtt! Ez nem csak látványos, hanem egészen egyedi ízt és különleges megoldásokat is ad. Először is, minél sikeresebbek vagyunk a játékban, minél nagyobb a rajongótáborunk, annál nagyobb lesz a nézőközönség is a nézőtéren. (Ez visszafelé is igaz: ha sokat bénázunk, a csalódott nézők hazaindulnak.) Ez azért nagyon fontos, mert minden egyes támadásunk valamiféle érzelmi reakciót vált ki a nézőkből. Ha tetszik a kissrácoknak, amit látnak, Star Power ikonokkal, azaz kis csillagokkal jutalmaznak minket, ami azért fontos, mert az elhasznált Star Power energiánk csak így tölthető vissza. A Star Power erőcsíkunk szükséges ahhoz, hogy speciális és ultra látványos támadásokat nyomjunk el: ezek iszonyatosan pusztítóak, vagy épp ellenkezőleg, saját kis csapatunkon tápolhatunk velük – mondjuk, ha nagyon veszni látszana a harc. (A speckó támadásokat egyébként a Csillag Kristályok begyűjtésével növelhetjük.) Sőt, a különböző taktikai parancsok között (támadás, védekezés, menekülés) van egy olyan is, amivel pózolhatunk a közönségnek! Ilyenkor a reflektorok az adott szereplőre irányulnak, aki csinál egy cool mozgást, a néző legnagyobb örömére. Remélem, mondanom sem kell, hogy ilyenkor kapjuk a legtöbb SP ikonokat. Még mindig a közönségnél maradva: sokszor lesznek majd olyan figurák is a nézőtéren, akik nem épp kedves fickók: szabotálni akarják a műsort, konzervdobozokat, üdítős palackokat próbálnak meg hozzánk vágni, és ha ez sikerül ugyanúgy sérülünk, mint a harcokban. Egyes nézők még odáig is elmennek, hogy felrohannak a színpadra, majd a díszletek között eltűnve, ahogy azt sok filmben láthattuk már, egyes ellensúlyok tartóköteleit kicsomózva a fejünkre zúdítják a díszlet egy részét.

Apropó díszletek... általában minden egyes harcnál változnak, és ettől függően jól gondoljuk meg, hogy milyen taktikát is alkalmazunk, hiszen ha mondjuk egy oszlop vagy egy fa előtt állunk, és a fölhöz csapunk egy Power Blockot, legtöbbször bizony nem csak az ellenfelek készülnek ki tőle, de a színpad sem bírja a megrázkódtatás, és a kisebb elemek a fejünkre dőlhetnek. De, csak hogy még egy példával éljek, ami eme színpadias megoldást illeti: az első fejezet főellensége egy hatalmas, idióta sárkány, akit miután legyengítettünk, megpróbál minket megvesztegetni, ám amikor belátja, hogy ezzel sem megy semmire, egyszerűen kiugrik a nézőtérre és felzabálja szerencsétlen nézőket, akik fejvesztve menekülnek a szélrózsa minden irányába – tök zsír az egész!

A harcra túl sok szót már nem akarok vesztegetni: legyen annyi elég, hogy elképesztően sokszínű a küzdelem (Mario világához képest persze), és szinte végeláthatatlanul sokféle taktikát vethetünk be, köszönhetően a számtalan speciális felszerelésnek tárgynak támadásnak, extra támadásnak. Vannak megint állapotváltozással járó cuccok (mérgezés, kiütés, altatás – ez utóbbit leírom annyira poénos: szóval arról van szó, hogy altatás idézésekor átfut vagy száz birka a küzdő felek között, és mire Mario megszámolja őket, el is alszik szépen, és ez csak egy poén a több százból, amit a játék során végigélvezhetünk), vagy épp a legyőzendő ellenfelek milyenségétől függően kell más és más taktikát alkalmaznunk. (Egy szúrós fejű ellenfélre például nem ajánlatos ráugrani, egy repülő ellenfél ellen meg teljesen hatástalan egy földrengető támadás.) Azt is külön díjazni kell, hogy bár a játék RPG szabályok szerinti harcokat tartalmaz, azért itt is szükségünk lesz a jó reflexekre és az ügyességünkre. Sokszor kell majd tökéletesen pontos időben bizonyos gombokat lenyomnunk – és így extra sérüléseket bevinni az ellenfeleknek. De például, ha elég ügyesek vagyunk, és pont jó ritmusban nyomjuk le a védekezés gombot, akár háríthatjuk is a támadásokat.

A harcok után Csillag Pontokat kapunk, száz pont után pedig szintet léphetünk. Ilyenkor eldönthetjük, mit is szeretnénk fejleszteni: a maximum életerőnket, a maximum varázserőnket (ez kell a speciális támadásokhoz), vagy épp a Badget Pontjainkat. A különböző felszerelhető cucc ugyanis bizonyos BP-t zabálnak fel. Kezdetben például csak három BP-nk van, amit egy jobb cucc rögtön le is foglal, márpedig minél több cuccunk van felszerelve, annál speciálisabb tulajdonságokra teszünk szert, például harc közben is töltődik az energiánk, vagy épp egy szerencsésebbek leszünk, jobban tudunk védekezni, esetleg nagyobb a valószínűsége hogy erőseben betalálunk és a többi. Mondanom se kellejen tehát, hogy mindhárom tulajdonságunkat igyekezzünk fejleszteni!

PAPÍR: AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA

Megszokhattuk már, hogy a Paper Mario játékokban mindig lesznek segítőtársaink, akik menet közben csatlakoznak hozzánk, és ez most sincs másképp. Ezúttal hét figurát szervezhetünk be a csapatba, példának okáért akár Yoshit is. Ebből hat létfontosságú, és akarjuk vagy sem, a történet folyamán csatlakozni fog hozzánk, ezen kívül van még egy bonusz karakter is, akit csak a játék100%-os kipörgetéséhez kell felvennünk.

Társaink mindegyike eltérő tulajdonságokkal és támadásokkal rendelkeznek. Az első figura például egy élő lélegző lexikon. Akárhol is vagyunk, kérhetünk tőle információt, szereplőkről, a helyszínről, avagy épp a következő feladat megoldásáról, de például ő az, aki az ellenfeleket és tulajdonságait, támadásait is lejegyzi egy könyvben. Egy másik szereplő mondjuk kapcsolókat tud aktiválni, és így tovább – a pályák úgy vannak kialakítva, hogy végül mindenki speciális tudására szükségünk lesz.

Társaink élete egészen más kerékvágásban halad, mint a főszereplő Mario-é. Például, ha meghaltak is harc közben, akkor is használhatjuk őket mászkálás közben, csak épp a bunyókban nem aktívak. Ha „fel szeretnénk támasztani őket" csak el kell menni valamelyik városban és pihenni egy éjszakát. Reggelre a társaink is visszanyerik egészségüket. Fejlődni sem úgy fejlődnek, mint Mario, hanem az összegyűjtött Shine Sprite-okért becserélve lehet szintet lépni, és új speciális támadásokat behozni.

PAPÍRGYŰJTÉS

Mit is mondhatnék zárszóként? A GC-s Paper Mario egy igencsak jó játék, még ha van néhány nagy hibája is. Az egyik ilyen például, hogy a harcok sokszor vontatottak, vagy hogy szinte semmit nem fejlődött audiovizuálisan. Ugyanakkor viszont tény, és nem lehet felette elsiklani, hogy mint mindig, most is elképesztően sok mellékfeladatot, alküldetés pakoltak a játékba. Számtalan a begyűjthető dolog, a történet szempontjából nem lényeges mellékágak (még Luigi-nek is van kalandja, aki egyébként nagyon nagy arc a játékban, hiszen mindig mindent úgy mesél el, mintha ő lenne a játék főszereplője, és minden vele történne meg), brutális mennyiségű a felszerelés és kombináció, speciális támadások, megszerezhető bonuszok. Sok kis élő-lélegző település van rengeteg szereplővel, bolttal, jósdákkal, kereskedőkkel, millió ügyességi rész, sok közülük csakis logikával és a megfelelő karakterrel megszerezhető tikos cucc és hely, kvízjátékok, és még sorolhatnám a végtelenségig.

A Paper Mario egy igencsak tartalmas játék, de leginkább csak azok fogják élvezni, akik játszottak az előző részekkel, vagy hamar hozzá tudnak szokni a játék sajátosságaihoz – ez ugyanis nem Final Fantasy, és nem Suikoden, hanem Mario RPG!

Csipi M Lee
csipimle@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Én kilencet is megadnék neki, mert veszettül aranyosan néz ki, és tényleg élvezet vele játszani – mondom ezt úgy, hogy utoljára az N64-es Mario tudott csak a témában elvarázsolni!

PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

agrafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 Játékos, dpl II

✔ tartalmas, érdekes, máriós
✕ audiovizuális hiányosságok, túl sok harc, vontatott

8 pont

EGY SZÉP ÚJ VILÁG

Már több mint két éve történt, hogy a Texas-i újoncnak számító *Retro Studios* előrukkolt első igazi játékprogramjának bejelentésével. A frissen verbuválódott fiatalok fejében nem más, mint a lassan 20 évre visszanyúló Metroid széria 3D-be való átültetése állt össze. A közkedvelt Nindendo franchise újgenerációs fejlesztése viszonylag hosszú időt vett igénybe, ám az eredmény minden kétséget kizáró bizonyítékot hozott. A Metroid Prime-ra keresztelt alkotás tavalyelőtt látta meg a napvilágot Gamecube-ra és több ízben elnyerte a 2002-as évad „legjobb Kockás játéka" címet.

Nem volt kétséges tehát, hogy a folytatás is elkészül, és valószínűleg ugyanazt a jól bevált hagyományt folytatja, mint a sikeres elől, de mindvégig szem előtt tartja az 1986-os NES korszak ősének vívmányait. Közel két évnyi fejlesztés után elérkezett az idő, mikor az E3-on bemutatott **Metroid Prime 2: Echoes** egy csillogó GC lemez formájában öltött testet, s szélsebesen forogni kezdett kedvenc masinámban.

A tévedések elkerülése végett már az elején leszögezném, hogy a folytatás nem egy forradalmi újításokat felvonultató produktum, azaz nem egy teljesen új programról van szó, csupán a jól bevált elől elemeinek felhasználásával és kibővítésével való „játszadozás" eredményét láthatjuk. A Metroid Prime 2: Echoes elsősorban azon játékosoknak készült, akik igazi vérbeli Metroid rajongók, s az MP-ben megélt kalandok formájában kívánnak újra kalandozni. Csak számukra nevezhető igazán folytatásnak az Echoes: az ő érzékeiket új helyszínekkel, innovatív megoldásokkal és kihívásokat kínáló játékmenettel kényezteti a game. A grafikai fejlődés terén sem tapasztalható számottevő változás: a jól bevált engine tovább szépítgetése mellett a textúrák részletességeit növelték, illetve az egyes teremtmények mozgásfázisain csiszoltak a fejlesztők. Ezen nézőpontból – az ajándékba kapott multiplayert is beleértve – az Echoes majdnem mindenben felülmúlja elődjét. Majdnem mindenben…

A GALAKTIKUS SZÖVETSÉG JELENTI...

Nyolc nappal azután, hogy az Intergalaktikus Szövetség rohamosztagosai egy eltévedt Space Pirate siklót követve leszálltak a Dasha régió-beli Aether bolygón, Samus Aran, a híres fejvadász SOS jelzésre lett figyelmes. Az üzenet küldőjének beazonosítása után a célpont felé vette az irányt, majd Hunter típusú hajójával leszállt a bolygón. A landolás nem volt zökkenőmentes, a furcsa légkörrel megáldott planéta sérülést okozott a hajtóműben. Az igazi meglepetés azonban ezután következett: a Rohamosztagosok bázisának felkutatása után a fedélzeti számítógép mindenről beszámolt a fejvadásznak. Samus a szeme előtt végigcikázó képsorok után rájött: a katonák esélytelen, statáriális kivégzés áldozatául estek, esélyük sem volt a menekülésre. Az invázió-szerű halálhullámért nem az Űrkalózok felelősek, hanem egy eddig ismeretlen faj, a sötét dimenzióból érkező Ingek, akik mint később kiderül, a bolygó belső viszály szította háborújának egyik résztvevői.

Rövidesen azonban egy újabb nép, a Luminothok is kapcsolatba kerülnek Samussal – a fennmaradásáért küzdő békés faj, mely az évtizedek óta tartó háborúban végnapjait éli, fejvadászunk segítségét kéri. Ha az Ingek uralmuk alá hajtják a bolygó energiamezőit, akkor a sáskahad-szerű élősködők következő célpontja talán Samus népére jelent fenyegetést. Kalandunk immáron személyes ügy is, így hősnőnk rögvest nekilát a feladatok megoldásának…



MÁS VILÁGOK...

Mivel a játék alapvetően két világban (nevezzük őket dimenzióknak) játszódik, meg kell különböztetnünk eme síkokat. A „hogyan" és „miként" kérdésekre még a program elején megkapjuk a választ, a lényeg azonban a kettős szemlélet. Adva vagyon a Dark és Light World, melyek egymás nélkül nem léteznek: ezen okból, ha az egyiket valamilyen hatás éri, az a másikban is változásokat okoz. A kettő között portálkapukkal közlekedhetünk, melyekre szükség is lesz, hiszen számos feladat megoldásához kell majd ide-oda cikáznunk a térben. A két világ teljesen eltér egymástól: míg a Light világos tónusú és a fény otthona, addig a Dark lilás-kékes színvilága, barátságtalan környezete és teremtményei abszolút negatív hatással vannak a játékosra. Az egyes helyszínek építészeti stílusa hasonlít az első Prime részhez, sőt: vannak olyan szektorok, melyek megszólalásig egyeznek a Tallon IV felszínének jellegzetességeivel. A Dark World kaotikus atmoszférája Samusunknak mérgező: a Luminothok által vívott harcokban hátramaradt fénykristályoknak köszönhetően azonban vannak olyan területek, ahol nem hat ránk méregként a légkör és akár vissza is gyógyíthatjuk a sötétség kreatúráitól elszenvedett sérüléseket. Van kristály, amelyik folyton aktív, és vannak, melyeket nekünk kell működésbe hoznunk – elég egy lövés és jó néhány másodpercig (a lövedék erősségétől függően) biztonságban vagyunk.

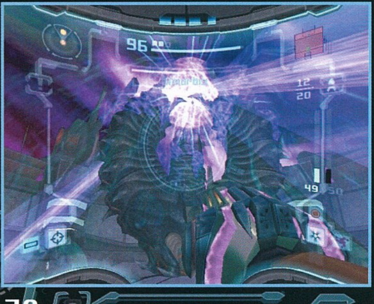
Gyakran fordul elő a játék során olyan helyzet, hogy egy-egy terület felfedezéséhez keresnünk kell egy dimenziókaput, amin aztán átlépve eljuthatunk a kívánt helyszínig. Az odatalálás azonban nem mindig zökkenőmentes: általánosságban elmondható, hogy a szobák nagy része a Dark Wolrdben is ugyanaz., viszont a kapuk és ajtók helyzetét, típusát tekintve eltérhet. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy nem 100%, hogy az adott helyen levő ajtót a Dark és Light dimenzióban is ugyanazzal a fegyverrel vagy eszközzel nyithatjuk ki. Továbbá az sem garantált, hogy a visszatérés lehetőség pont ott lesz, ahol arra nekünk szükségünk van. A portál kapuk helye fix, azonban nem mindig ott találhatóak, ahol azt várnánk – mindazonáltal













tökéletesen van összerakva a játék, mindig megvan a módja, hogyan juthatunk el A pontból B-be. Mindent összevetve sok puzzle-orientált scenáriót kapunk a programtól, melyek a sötétség és a fény dimenziójának egyensúlyával állnak kapcsolatban – legfőbb jellemzőjük, hogy rendszerint sok portálugrást kell végrehajtatunk a megoldásukhoz.

A Retro-s srácok bőségesen kibővítették az eddig ismert Metroid univerzumot: Galaktikus katonák, Luminothok, Ingek, Chozok holttesteiből informálódhatunk a történtekről, melyhez számtalan mellékinformáció is tartozik. Minden leszkennelt tárgy, teremtmény, lény bekerül a Logbook adatbázisba, melyből bármikor visszakereshetünk bármilyen elhangzott információt. A gráfszerkezet-szerűen felépített adatbázis jól és gyorsan forgatható, a tárgyak-teremtmények mindegyikét megszemlélhetjük 3D-ben is, immáron mindent 3D-s formájában is elemezhetünk. Előfordul, hogy az egyes szektorokat megnyitó kapuk csak a Luminoth faj nyelvén hozhatóak működésbe. Ezek kinyitásához a küldetést adó személy az egyes részfeladatok teljesítése után mindig frissíti a translator modult, mellyel hősnőnk már képes értel-







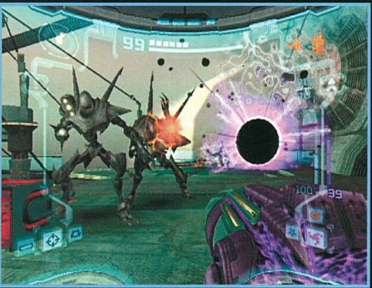
mezni a különböző színben pompázó feliratokat. Nem csak kapuk vannak ellátva ezzel a védelemmel, hanem a véletlenszerűen elszórt „üzenőfalak" is, amiket szintén érdemes lefordítani, ugyanis meglepően sok háttérinfó tudható meg arról, mi is történt valójában.

Az energiatelepek őrei sem véletlenül hadoválnak össze-vissza: tőlük tudhatjuk meg pl., hogy az N'Kren, Ylla, Chozo és Luminoth faj valaha egy anyabolygón élt békességben, s nagyjából egyazon időben kerestek másik élőhelyet. Az Aether egyik csillagán élő Luminothok az Aethert, a Chozok pedig a Tallon IV-et szemelték ki, mely égitestek minden szempontból tökéletesek voltak a két faj számára. Előbbieket az űrkalózok, utóbbiakat pedig egy idegen létforma (Ingek) sanyargatta, kik egy hatalmas meteorit becsapódásával kerültek az Aetherre. A robbanásnak köszönhető a bolygó dimenzió-egyensúlyának felborulása…

AZ ELSŐ LÉPÉSEK…

Ha játszottál a korábbi Metroid Prime-mal, a program irányításával nem lesz semmi gondod. Sem a gombkiosztáson, sem a célzáson nem eszközöltek változtatást; hagyták úgy, ahogy volt, annak tökéletes formájában. A bal analóg kar a mozgást, a jobb a fegyverválasztást (illetve ezzel is mozoghatunk a menüben) segíti elő. A jobb ravasz a free lookot, a bal pedig a célzást teszi lehetővé. A Z gombbal a térképet, a D-paddal pedig a Visorokat váltogathatjuk. Térkép módban a bal és jobb ravaszok a zoomolást, a jobb oldali analóg kar pedig a mozgatást teszi lehetővé. Az X és Y gombokkal tüntethetjük el / hozhatjuk elő a segítséget, illetve válthatunk át a World Map módba. Ugyanezen gombok a Combat Visornál a Morph Ball funkciót, illetve a rakéta üzemmódot jelentik. A B-vel az ugrást, az A-val pedig a beam gerjesztést, illetve lövöldözést valósíthatjuk meg.





Az első néhány szoba oktató jelleggel szolgál, itt lehetőségünk van begyakorolni az irányítást, aztán rövidesen már a mélyvízben találjuk magunkat. A HUD sem változott semmit – néhány grafikai módosításon kívül nem találunk rajta újabb információkat. Az energiaszint (és a tankok), a damage meter, a muníciószámláló (igen, bizonyos fegyverekből nem áll rendelkezésre végtelen számú lövedék), a mini-map mellett a crosshairt, az ellenfél detektort, és az autó célzót láthatjuk. Nincs is szükség másra, mert csak zavarná a játékost az akció során.

A VILÁG MÁS SZEMMEL…

A 2002-es Metroid Prime egyik legnagyobb újítása a 3D-s nézet mellett a Visorok használatának bevezetése volt. A fény különböző spektrumait vizsgáló berendezés a Predator látásmódjaihoz hasonló érzékelést garantált. Használatuk érdekes helyzeteket szült, s újabb puzzle elemek megoldását tette lehetővé. Ezekből az Echoes-ban csak az ismert Scan Visort és Combat Visort tartották meg, a korábban „predator visorként" ismert Thermal Visort és a láthatatlan tárgyakat érzékelő X-Ray Visort nem. Kapunk viszont két újabbat, melyeket nem is kevésszer kell alkalmaznunk az Echoes teljesítése során. Egyik a Dark Visor, mellyel tisztábban láthatunk a sötétség dimenziójában: segítségével egyszerűbbé válik a tájékozódás, valamint az interdimenzionális (dimenziók közötti) tárgyak és egyébként láthatatlan teremtmények is érzékelhetőek lesznek. A másik számomra sokkal érdekesebb, és az Echoes egyik névadó Visorja, az Echo Visor. Nevéből adódóan a térben visszaverődő, átlagos füllel hallhatatlan frekvenciákat, szeizmikus hangokat, rezgéseket észlelhetjük, melyek ahhoz szükségesek, hogy a hang és zaj alapú zárakat, eszközöket működésbe hozhassuk. A Visorok mindegyike számos logikai fejtörőre nyújt megoldást: elakadáskor ajánlatos, hogy a különösnek vélt helyszíneken alaposan nézzünk szét az „észlelők" segítségével.



FEJVADÁSZ-FELSZERELÉS…

Furcsa lenne, ha Samus-t mindennemű fegyver nélkül kellene győzelemre vezetnünk: a szériából már ismerősek lehetnek a rakéta típusok, morph és power bombok, valamint az újra és újra jelentkező morph ballok különböző változatai. Újdonságként hat a Seeker Missile, mellyel egyidejűleg öt célpontot jelölhetünk ki, s vihetünk be rakétasebzést. Sok régi és új Suit-addon (gyk. felszerelés) bukkan fel a játékban: a duplaugrást segítő Space Boots és a vízben könnyedebb mozgást segítő Gravity Boots mellett újra színre lép a Grapple Beam, mellyel az arra alkalmas felfüggesztések segítségével felkapaszkodhatunk / lendülhetünk át az elérhetetlen platformokra. A Spider Ball és Speed Ball is feltűnik egy-egy használat erejéig: a előbbi a falra mászáshoz, utóbbi a félcsövekben való gyorsítás-kiugráshoz nyújt segítséget. A régebbi Metroid játékokból a Screw Attack is ismerősnek tűnhet: a levegőben szaltózva vihetünk be sebzéseket, illetve váltóugrásokat használva felkapaszkodhatunk a magas szakadékok, rések falán. A jól bevált megszerzési formula itt is jelen van: a történet elején a Dark Hunter miatt elszenvedett sérülés következtében min-







dent elveszítünk, csupán az alap Beam fegyver és a Morph Ball funkciók maradnak meg. A játék során fokozatosan kerülnek vissza ránk a spec. kiegészítők, melyekkel újabb területek és utak nyílnak meg a térképen. A rakétatöltetek számát most is az elrejtett upgrade állomásokkal, a többi extrát pedig valamilyen Stage Boss legyőzésével kapjuk meg.

A Beamekből most is több létezik: A korábbról ismert Ice Beam és Wave Beam itt most nem szerepel, helyettük a Dark, Light és Annihilator Beamek kapják a főszerepet. Ezek mindegyike véges számú municióval rendelkezik (mint ahogy mindegyik gerjeszthető nagyobb tűzerőre is), újratöltésükhöz ellenfeleket, ládákat kell szétlőnünk. Ha a fény világában Dark Beamet használunk, Light Ammo-t, ha fordítva, Dark Ammo-t kapunk. Vannak kapuk, melyek vagy az egyik vagy a másik lövedékével nyílnak meg, de akadnak olyanok, amiket a kettő ötvözését megtestesítő Annihilator Beammel van csak lehetőségünk aktiválni.

A viszály szította bolygón kalandjaink során megjelennek az űrkalózok, valamint genetikailag mutálódott Metroidjaik is: őket, s az egyes boss-okat ezen fegyverek valamelyikével sebezhetjük meg – mire eljutunk a főgonoszig, már mindenféle technikát igénylő monszter likvidálásán átesünk – ez segít majd minket hozzá a megfelelő taktika kitalálásához.

Néhol Morph Ball Cannonokra is bukkanhatunk, melyekkel a Morph Ball formát felvéve kilőhetjük magunkat az elérhetetlen helyekre.

Nem esett még szó a páncélzatról, pedig ez szintén szerves része a kalandoknak: az alap felszerelés a Varia Suit, de plusz kettő szerezhető hozzájuk: a Dark Suit és Light Suit, melyekből utóbbit az Apple mérnökei tervezték – ez egyébként meglepően hasonlít a Galaktikus Szövetség kommandósainak kinézetére. Előbbi a sötétség oldalán nyújt védelmet a mérgező légkör ellen, utóbbi pedig a templomok közti teleportációt teszi lehetővé, illetve teljesen megvéd a Dark World ránk gyakorolt sebzésétől.

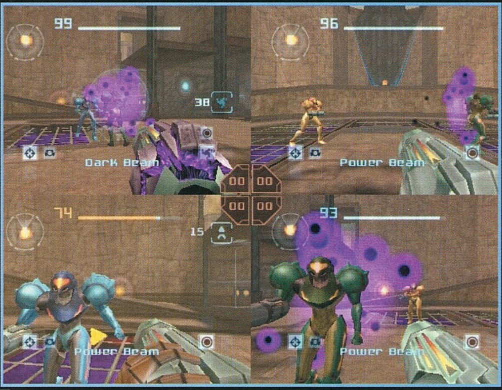
A Metroid Prime 2: Echoes nem könnyű játék, ugyanakkor gyakorlott Metroidosként azt kell mondanom, hogy nem is nehéz, sőt – bizonyos helyzetekben sokkal könnyebb, mint bármelyik másik előd. Ha azonban mindent tökéletesen szeretnél végigcsinálni, sokkal nehezebb kihívásokra számíts, mint az első Prime epizód esetében. Lényeges, hogy minden helyszínt többször átnézz és kipróbálj lehetetlennek tűnő próbálkozásokat. Csak így tudsz tökéletes végigjátszást produkálni. Természetesen végig lehet futni a programon, cirka 20-22 óra alatt is, de így lemaradunk a számtalan unlockolható galériáról, mozgóképről, soundtrackről és mindenféle okosságról.



Ha az egyjátékos csatározás mellett multiplayer mókára vágysz, erre is lehetőséged van. Ezt a játékmódot Retro-ék már a korábbi MP-be is implementálni szerették volna, de akkor ott hely és idő hiányában ez nem valósult meg.

NÉGYESBEN SZÉP AZ ÉLET...

A multiplayer jelenléte kellemes elégedettséggel tölt el, ugyanakkor akad némi üröm is az örömben: a Gamecube játékok jellegzetessége, hogy egy single módban játszható produktum hozzácsapott multiplayer lehetőségei nem mindig muzsikálnak valami fényesen. Itt is ez tapasztalható meg: a többjátékos lehetőséget választva a megvalósítás közel sem olyan szép, mint ha csak egyedül küzdünk a gép ellen, ráadásul az a maroknyi multiplayer map sem kiemelkedő mennyiség. Persze lehet unlockolni továbbiakat is, de a foghíjas fegyverarzenál a néhány skin és a két játékmód sem okoz hosszú ideig tartó szórakozást. A két lehetőség a nevéből is kiderülő Deathmatch és a Bounty Mode, ahol utóbbiban az elrejtett coinokat és tereptárgyakat kell társainknál mielőbb megtalálnunk. A megvalósítás terén is nehézségekkel is küzd a program: pl. a célzás alapban jó lenne, de Morph Ballként kapásból elveszítjük a becélzott ellenfelet, s lődözhetünk vaktában a világba. Ha ez a program különválasztható lenne az Echoesből, akkor a „még elmegy" jelzőt dobnám utána, de más szemléletből tekintve ez egyfajta aprócska ajándék az „igazi" program mellé, s így csak keveset ront az összképen.



ZENEI ÖSSZEHATÁS ÉS KONKLÚZIÓ

Az FX-ek és a zenei aláfestés a megszokott Kenji Yamamoto minőség: atmoszférikus, sejtető, frászt rád hozó, ugyanakkor megnyugtató dallamai igazi futurisztikus csemege az OST szerelmeseinek. Az elődből készült soundtrack anno zenei ajánlónk egyik példányát képezte: nyugodt szívvel ajánljuk most is mindenkinek.

Ha szeretted a korábbi Prime-ot, akkor az MP2E számodra mindenképp beszerzendő anyag. Az idei év talán legjobban várt Gamecube-os játéka nem kínál sem többet, sem kevesebbet, mint amit szántak neki a fejlesztők – egy bonusz azoknak, akik szeretnének még egy kicsit kalandozni a GC platformon Samus Aran csodás világában. Nem teljesen új folytatásként készült, mi több: a korábbi összehasonlításoknak sincs sok értelme.

A két gyenge pontnak az implementált multiplayert és a program nehézségi szintjét nevezhetném: nekem egy kicsit könnyűnek tűnt, ugyanakkor biztos vagyok benne, hogy a hard mode kárpótol minden sérelmemért. Száz szónak is egy a vége: ha nem voltál rajongó, ez a program sem változtat a véleményeden, ha pedig Samus hívő vagy, a néminemű gyengeség ellenére kitűntetett helyet érdemel a polcodon.

Stinger
stinger@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Szerintem ez egy gyökér játék, és most egészen nyugodtan elküldhettek a fenébe, mert jó kedvemben vagyok! :D

(...egyébként a hozzáértők szerint tényleg kilencet ér!)

METROID PRIME 2: ECHOES

NINTENDO / RETRO STUDIOS

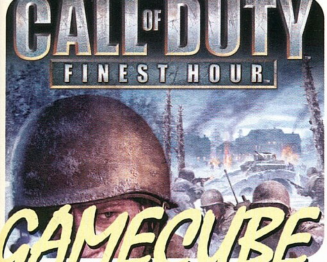
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

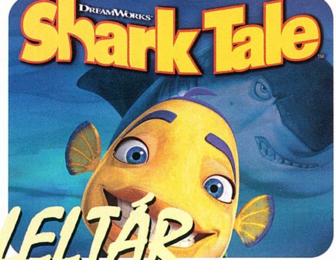
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

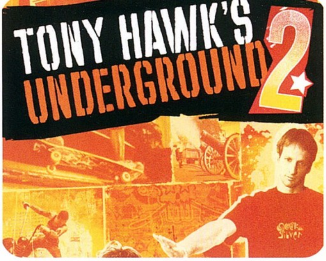
1-4 Játékos
dpl II, 3 blokk

✔ igazi metroid univerzum, rengeteg háttérinfó és unlockolható extra, méltó „kiegészítés"
✕ gyengécske multiplayer, könnyebb játékmenet

9 pont







GAMECUBE LELTÁR

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Úgy érzem a múlt havi Multi Tesztben, ahol a játék X-es és PS2-es verzióit boncolgattam, már szinte mindet leírtam a játékkal kapcsolatban, ám az a faramuci helyzet állt elő, hogy nem sokkal karácsony előtt befutott a nagykerbe a Gamecube-os változat is, így ezen a fél oldalon ismét csak foglalkoznom kell a stuffal – nehogy megint megkapjuk a GC tulajoktól, hogy velük nem törődünk...

Mivel a múlt havi kétoldalas cikk bombasztikus és fantasztikusan informatív volt, aki a részletekbe menőkig kíváncsi a játékra, annak nincs más dolga, minthogy az előző konzolt fellapozza, azok a GC tulajok viszont, akik ódzkodnak egy X-es agy egy PS2-es teszt elolvasásától, ezen a kis hasábon tájékozódhatnak a játék milyenségéről, bár megjegyzem: csak ismételni tudom magamat.

Szóval a Call of Duty egy második világháborús belső nézetes lövöldözős játék, azaz egy FPS, amit leginkább a Medal of Honorhoz tudnék hasonlítani, hogy képben legyetek. Ez egy olyan játék, ami először PC-n jelent meg, és onnan került át konzolokra, ellentétben mondjuk a MOH sorozattal, ami először ugyebár konzolos cucc volt. A felállás hasonló a MOH-hoz, mégis teljesen más. Mert bár a játék alapvetően ugyanolyan, mégis rengeteg különbség van közöttük. Az első rögtön az, hogy a pályákon sosem egyedül harcolunk, hanem mindig egy kisebb egység tagjaiként, akik szorosan együtt dolgoznak a bevetés sikereért. Velük kommunikálhatunk, fedezhetjük őket, vagy épp fordítva, a felszedhető egészségügyi csomagok segítségével gyógyíthatunk rajtuk. (Egyébiránt az új PC-s MOH a Pacific Assault is átvette ezt az ötletet. De ott még tovább is lett fejlesztve, hiszen abban a játékban cipelhetjük is a sebesült társainkat, illetve jelezve a szanitécnek, kérhetünk gyógyítást.) Nagy különbség még az is, hogy ennek a játéknak az adott helyszíntől függően változnak a főszereplői, ezáltal több aspektusból is betekintést nyerhetünk a második világháború virtuális borzalmaiba. A játék három hadszíntéren keresztül követi a háború eseményeit, úgymint keleti, nyugati, afrikai front, úgyhogy a pályák igencsak változatosra sikeredtek, havas, sivatagos, vá-





rosos, stb. helyszíneken fogunk majd megfordulni, és ami a PC-s nagytestvérre is jellemző volt: sok helyen kell majd járművek, főként tankok volánja mögé bekászálódnunk. A fegyverek egyébként bejövősek, és teljesen valósághűek, ahhoz hogy ezt megállapítsuk, még csak WWII-es szakembernek sem kell lennünk, elég, ha belevizslatunk a gépkönyvbe. Ami a MOH sorozat fölé emeli a játékot, az a nagyon élethű környezet, a változatos pályák, és a cucc hangulata, az, ahogy lélegzik, hömpölyög rajtunk kívül is a világ, mindenfelé folyik a harc, dúl a háború, emberek rohangálnak, lövések dördülnek halálsikolyok és hörgések, robbanások hallatszódnak, repülők húznak el felettünk, szóval minden nagyon a helyén van. Sok változatos feladatot találtak ki a készítők konvojok védelme, települések visszafoglalása, hidak bevétel és a többi. Külön kiemelném a játék hangjait és zenéit, amik fenomenálisak! Ha szereted a MOH sorozatot, erre a játékra, nem hogy nyugodtan benevezhetsz, hanem egyenesen kötelező a beszerzése, hiszen a stílus ugyanaz, csak a Call of Duty sok paraméterében jobb minőséget kínál, mint a rivális játék.

MÁS VERZIÓ: X, PS2

8.5 pont

SHARK TALE

A Shark Tale-lel ugyanaz a helyzet, mint a CoD-val, azaz pont egy hónapja volt letesztelve az X és a PS2-es verzió is, úgyhogy nagy nehezen rászántam magam, és életemben először elolvastam egy Vega cikket. Abból sok minden kiderült (olvashatunk például a PC-s verzióról, azokról a rétegekről, akik jól fognak szórakozni a játékkal, illetve megtudhatunk még egyéb lényeges dolgokat is, mint például, hogy milyen vélt vagy valós összefüggések vannak az animációs film, és a keresztapa trilógia között), csak épp a játékról lehetett keveset megtudni. Mindegy, aki akarja, az olvassa el. A játék ugyebár a mozis cucchoz jött ki, amit már láttam, és mint már oly sokszor, ismét csak egy fenomenális magyar szinkront sikerült összedobniuk a szinkronrendezőnek és színészeknek – főleg, hogy még az eredeti maffiózós szinkronhangok is benne vannak a cápamesében (meg az amerikai változatban is). De ez nem is lényeges, hiszen a film megtekintése nélkül is végigszkálhatjuk, menekülhetjük, táncolhatjuk, gyűjtögethetjük, ügyeskedhetjük a játékot, ami kisebb nagyobb eltérésekkel ugyan de követi a mozit, még akkor is, ha a sorrend néha hibázik, illetve a nem sokára megjelenő DVD extra tartalmában lesz csak megtekinthető.





A stuff grafikája kellemes, a játékmenet pedig inkábba kicsiknek kedvez, hiszen nincsenek szerteágazó pályák, és bonyolult feladatok, általában mindig csak egy feladatra kell koncentrálnunk. Ezek pályáktól függően lehetnek ügyességre, vagy épp a reflexeinkre kihegyezettek, és mint már elmondottam fentebb, még egyszer nem is említeném meg őket. Bár némely pályát még szívesen boncolgattam volna, sajnos csak ennyi hely állt rendelkezésemre. Szóval ez nem egy Mario, nem egy Star Fox Adventures, ez egy mozifilm adaptációja, ami épp oly kevés vizet fog zavarni a videojátékok történelmében, mint a film a maga kategóriájában: mire a popcorn végére érsz, a játék is el fog fogyni.

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GBA

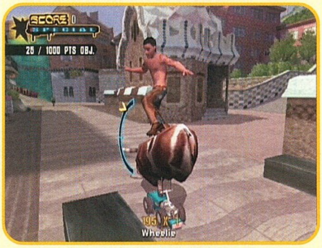
6 pont

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Elcsépelt frázis lenne, ha az írnám, hogy a THU2-őt is pont egy hónapja teszteltük X-re és PS2-re is, de nem, ezt a tesztet még a novemberi konzolban találjátok, méghozzá nagyra becsült kollégám (nyali-nyali), Krisztián tollából, aki egy meglehetősen korrekt cikket kanyarított a játékról, ami legfőképp annak tudható be, hogy legalább ebben a stílusban vérprofi a gyerek (bocsesz ;).

Nagyon sok mindet ahhoz nem is lehet hozzáfűzni: a TH sorozat tényleg sok változáson esett át az elmúlt években, akit érdekel a dolog, az olvassa el Krisz Evolution bekezdését a cikkben, amivel javarészt csak egyet éretni tudok. A THU2 tényleg sokat fejlődött az előző részhez képest, igaz egyfajta amerikai divatosság, trendiség figyelhető meg, sok olyan dolog van a játékban, ami az amerikai médiában sikeresen futó tömegbutításhoz kapcsolható. Persze ettől függetlenül a THU2 még a legprofibb gördeszkás játék, és ahogy a Krisztián is jelezte, újra itt vannak a klasszikus játékmódok és feladatok is – kár, hogy a srác, akivel anno annyit nyomtuk két playerben, már igencsak belefáradt az életbe, és arra sem tudom rávenni, hogy át-





jöjjön hozzám, nem, hogy újból leálljunk virtuálisan gördeszkázni. Ez mondjuk titeket ne tántorítson el, és ha egy kis virtuális gurulásra vágytok, szerezzétek be ezt a cuccot, mivel stílusában a legjobb, legmelegebb, legszebb, és a legváltozatosabb trükköket, feladatokat is itt találjátok meg. Mindezek együttvéve egy olyan egységes játékot alkotnak, amit kategórián belül igencsak nehezen lehetne überelni!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MÁS VERZIÓ: PS2, X

9 pont

LINK ÉS A SZEMTELEN SATYAK

A LÁJTOS RPG-K KIRÁLYA ÚJRA TÁMAD!

A Nintendo és talán az egész világ legtehetségesebb és leginkább sztárolt játéktervezője, Shigeru Miyamoto 1986-ban indította útjára a *Zelda* című RPG játéksorozatát a NES-re megjelent első résszel, a *The Legend of Zeldá*val. Ahogy a novemberi Konzolban megjelent „Pixelhősök a poligonkorban” cikkemben is írtam, a sztárfejlesztő a játékkal leginkább a gyermekkori élményeibe és az akkori fantáziavilágába engedett betekintést számunkra, ő ugyanis egy szegény Japán faluban született és cseperedett fel, ami ugyanakkor régi romokkal, erdőkkel, barlangokkal és egyéb vadregényes felfedeznivalókkal volt körülvéve, így rengeteg élményt nyújtott számára. Amellett, hogy a gazdag fantáziájával kiszínezve továbbadta az egyedi élményeit, szerintem az is célja volt a *Zeldá*val, hogy egy olyan egyszerűbb és pörgősebb (ugyanis valós idejű benne a harc) szerepjáték sorozatot alapozzon meg, amit a legkisebbek (a cikk tárgyát képező epizódot már 3 éves kortól ajánlják) is maradéktalanul élvezhetnek. Gyakran felmerül a játéksorozat mellett a *gyerekes* jelző, amire sok Nintendo fanboy zsebében rögtön kinyílik a bicska. Én is úgy vélem, hogy a *Zelda* játékok kissé gyerekesek, ezt bizonyítja a fent említett korhatár megjelölés is, továbbá mindegyik epizód elég egyszerű a történet, az érzelmek, a drámai fordulatok, a játékmenet, a nehézség és az irányítás terén is. Ugyanakkor szerintem a *gyerekes* egyáltalán nem degradáló jelző; abból, hogy valami a kisebbek számára is szórakoztató, még nem következik automatikusan az, hogy az idősebbek számára élvezhetetlen. Sőt, a bölcsek régebben pont azt szokták hangoztatni, hogy az a jó játék, ami kortól függetlenül szórakoztat, és bár ez a megállapítás azért nem mindig állja meg a helyét (vannak ugye nagyon jó gyermek és felnőtt játékok is), azért sok esetben helytálló, lásd például a *Monopoly*-t, a *Rubik Kockát*, a *Sakk*ot és a *Tetris*-t, és ugyanígy véleményem szerint áll a dolog *Zelda* sorozatra is. Egyébként én nem vagyok különösebben az RPG-k rabja, a túlságosan szöszölős, vacakolós, időigényes darabok elég hamar unalmassá válnak számomra, a *Zelda* sorozat azonban a valós idejű harcrendszerével és a nem túlságosan agyonbonyolított játékmenetével számomra (és valószínűleg minden hasonló beállítottságú játékos számára) pont ideális. **(Konklúzió: gyerek vagy. Martin :)**



A nagy sikerű első részt (amit nemcsak tervezett és rendezett, de részben rajzolt is Miyamoto mester) egy évvel később a szintén NES-es, *Zelda II: The Adventure of Link* követte, majd négy év elteltével befutott a SNES-es *The Legend of Zelda: A Link to the Past* is. Ezt a régi GB-re megjelent és természetesen jóval egyszerűbb *The Legend of Zelda: Link's Awakening* követte 1993-ban, aminek felújított, GBC-s változata, a *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX* öt évre rá futott be, az N64-es *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*-mal és a szintén N64-es *The Legend of Zelda: Majora's Mask*kal egyetemben. Ezeket követően 2001-ben még megjelent GBC-re egy amolyan pokémonosan „kettőt fizet, egyet kap” játékpáros, a *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* és a *The Legend of Zelda: Oracle of Ages*, majd újabb platform következett, a GC, amire 2002-ben a rajzfilmesen árnyékolt *The Legend of Zelda: The Wind Waker* jött ki egybecsomagolva a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* GC-s portjával. Szintén 2002-ben került piacra a *The Legend of Zelda: A Link to the Past* kicsit megváltoztatott GBA-s verziója, ami egy kizárólag több játékosos, véletlenszerűen generálódó kis játékot is tartalmazott bonuszba, a *The Legend of Zelda: The Four Swords*-öt, aminek párja a 2004-es GC-s (és a gépre kötött GBA-kkal is játszható) *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* volt. Ezek mellett még 2003-ban volt GC-re egy *The Legend of Zelda Collector's Edition* című gyűjtemény, ami sok régi Zelda epizódot tartalmazott a gyűjtők számára, hasonlóképp 2004-ben megjelent GBA-ra is az első két epizód nosztalgiaváltozata, a *Classic NES Series: The Legend of Zelda* és a *Classic NES Series: Zelda II: The Adventure of Link*.

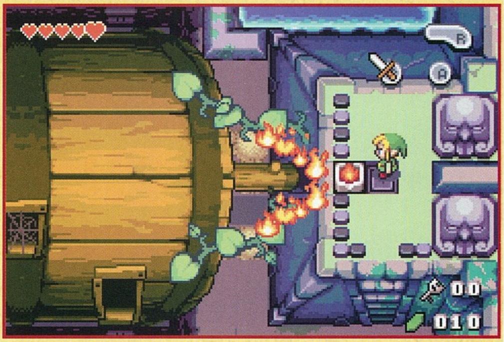


Itt tartunk most, a legújabb *Zelda* epizód a nemrég piacra került, és a cikk tárgyát képező GBA-s **The Legend of Zelda: The Minish Cap**, amit még idén követni fog egy nagyon jónak ígérkező GC-s játék is, amit az első részhez hasonlóan szimplán a *The Legend of Zelda* munkacímen emlegetnek jelenleg.

A KÜLCSÍN ÉS A BELBECS

A 2003. januári Konzolban rendesen agyondicsértük a SNES-ről GBA-ra portolt és kicsit megváltoztatott *The Legend of Zelda: A Link to the Past*ot (a GBA-s NES átiratokat nem teszteltük, mert azok azért már nem voltak audiovizuálisan GBA-s szinten, és valószínűleg nem is portolva voltak, csak NES emulátorral összefűzve), simán dobtuk rá a 10 pontot, akkor persze nem sejtettük, hogy azt is lehet überelni. A *The Legend of Zelda: The Minish Cap*ben ugyanis a Nintendo és Capcom páros (Flagship névre hallgat a Segával közösen, 1997-ben alapított fejlesztőcsapatuk, de ez a cégnév nem látható a játékban) alaposan felülmúlta korábbi önmagát, az aprólékos színátmenetek nélküli, de mégis sok színt festményszerűen alkalmazó grafikája például durván kétszer szebb (jó, ezt nem igazán lehet lemérni), mint a maximumra értékelt elődjéé. Hasonlóképp a játék animációi is simábbak, továbbá a figurái sokkal kidolgozottabbak és valamivel nagyobbak is, ezek mellett szinte minden más ponton is sokat fejlődött az anyag, még kényelmesebb és átgondoltabb az irányítás és a menürendszer, még jobban hangszereltek és fülbemászóbbak a dallamok, meg minden. Olyan kihagyhatatlan remekmű ez, mint a *Golden Sun* sorozat és a *Metal Slug Advance*, és mivel szerencsére mindhárom eredeti GBA produktum (sajnos ugye a gépen a legtöbb anyag SNES port, vagy gyorsan összedobott platformer), ezek miatt érdemes GBA-t, vagy most már inkább DS-t venni.

De a látványról eleget mondanak a mellékelt képek, így inkább az irányítást vesézzük ki alaposabban. A harc természetesen ezúttal is valós idejű, szabadon válogathatunk a fegyvereink és egyéb eszközeink között, hogy mit vi-







szünk az egyik és mit a másik kezünkben. Ezeket az A és B gombokkal használhatjuk, és a képernyő jobb felső sarkában is állandóan látható az adott gomb és a hozzá rendelt eszköz ikonja beépített súgóként. Hasonlóképp mindig látható az R gomb ikonja is, amivel viszont mindig helyzetfüggő dolgokat cselekedhetünk. Ezek eléggé változatosak, ezért már szövegesen íródnak ki: ha például mozgunk, akkor alapban bukfencezünk a gombra, ha egy szövetséges figura elé állunk, akkor ennek segítségével beszélhetünk vele, de a ládák kinyitásához és a táblák elolvasásához is ezt kell lenyomnunk, ahogy a tárgyak felemeléséhez és elhúzásához is (beleértve a nyúlós gombá-









kat) és a fatönköknél az összetöpörödéshez és a megnövéshez is, rengeteg egyéb mellett. Természetesen, mint mindig, látható még a képernyőn a szívek által reprezentált energiánk is. Minden szív négy energiaegységet képvisel, tehát négy sérülés után ürül ki egy szív, természetesen a szíveink száma maximálva van, de a maximumot a különleges szívtárolók gyűjtögetésével és a küldetések teljesítésével növelhetjük, az aktuális szintet meg a mindenfelé található szimpla szívekkel tölthetjük fel. Persze amennyiben elfogy az energiánk, és meghalunk, akkor sincs veszve semmi, az összegyűjtött és elvégzett dolgaink (például egy-egy láda kifosztása) megmaradnak, csak az adott zóna elejére kerülünk, ha pedig lezuhanunk, megfulladunk vagy egyéb módon hirtelen halált halunk, akkor meg az utolsó biztos pontra kerülünk vissza. Így tehát a játék nehézségi szintje nem valami magas, ha valaki kemény kihívásra vágyik, az talán csalódni fog az anyagban, engem mindenesetre annyira nem zavar a dolog, és nincs szívem emiatt pontot elvenni a játéktól. A könnyű játékmenet is nyilvánvalóan hozzátartozik ahhoz, hogy Miyamoto-ék a legkisebb gyerekek számára is biztosítani akarták a sikerélményt, no persze egy nehézségi fokozat beállítás azért elkelt volna az anyagba. Ezek mellett még a Rúpiáink (a játéksorozat pénzneme) száma látható a képernyőn, és időnként még egy-két dolog, például a kulcsaink száma. Az L gombra eddig még nem kaptam funkciót (jelen sorok írásakor még csak a játék negyedénél járok, így rengeteg mindent nem láttam és nem tapasztaltam), a Selectre Ezlo barátunk (róla lejjebb írok) mondja el az aktuális teendőnket, ha nagyon elakadnánk (szintén már kicsit eltúlzott, de nem zavaró segítség), a Startra pedig, ahogy általában, egy kiterjedtebb menübe kerülünk. Ebben az R és L gombokkal lapozhatunk: van egy térkép oldal, egy tárgy és fegyver oldal és egy küldetés oldal is. A térkép oldalon alapban az egész bejárható világ kis térképét láthatjuk négyszögekre darabolva, ezeket (pontosabban a már felfedezetteket) ki is nagyíthatjuk, és nagy méretben, scrolloztatva is tanulmányozhatjuk őket, mellesleg itt láthatjuk mindig az aktuális küldetésünk célpontját is. A barlangokban a térkép kicsit változik, ott nem láthatjuk a pályák grafikus részleteit, viszont lapozgathatunk a szintek között, és láthatjuk a szobák eloszlását, ahogy azt is, hogy melyekben jártunk, melyekben nem, melyikben vagyunk éppen, és hol található a célpontunk, ha pedig rendelkezünk iránytűvel, még azt is láthatjuk, hogy mely termekben vannak ládák és plusz tárgyak. A küldetés- és tárgyoldalak egyszerűbbek, a küldetés oldalon fix helyek vannak fenntartva a játékban megtalálható kulcsfontosságú tárgyaknak, de például a szívtartók is itt kaptak helyet, ezeket itt csak monitorozni tudjuk, használni nem, a tárgy oldalon pedig belőhetjük, hogy melyik kezünkben milyen fegyvert vagy speciális tárgyat óhajtunk cipelni. Ezeken túl állást is bármikor tudunk menteni, amit én mindig nagyra értékelek a konzolos játékoknál, mert ritkán van időm egyhuzamban fél napokat végigjátszani, és semmit nem utálok jobban, mint amikor 3-4 óra játék után ki kell kapcsolnom a gépet, és elvesztek mindent, mert a játék nem enged éppen menteni, sajnos konzolokon ez máig is gyakori tervezési hiba, hiába van ennek már egyre kevesebb technológiai oka.

Az irányítás milyenségét és működését ezzel nagy vonalakban el is regéltem, persze vannak még speciális szituációk, fegyverek és képességek szép számmal, amikkel a kalandjaink során találkozhatunk. Ráadásul meglepő módon rengeteg új, eredeti ötlettel is szembesülhetünk, legalábbis számomra sok újat mutatott a játék, pedig azt hittem az ilyen felül-oldalnézetes, 2D-s szerepjátékok a *Golden Sun* sorozat után már tényleg semmi újdonságot nem lesznek képesek letenni az asztalra, ez egyébként mostanáig a többi GBA-s RPG-re szerintem igaz is volt, más gépekre meg ilyen jellegű játékokat már nem írnak. Nagyon jópofa ötletnek találtam például a rögzített, gumiszerű gombákat, amiket meg kell fognunk, és húznunk kell, majd amikor az iránygombot elengedjük, a húzás mértékében (nincsenek fix pozíciók, csak a földön a kopások jelzik, ha csak bizonyos pontig kell húznunk egy meghatározott platform eléréséhez) a gomba csúzliszerűen kilő minket. Ráadásul a gombákat nem csak kézzel húzhatjuk, idővel szerzünk egy varázscsupor fegyvert is, ami fenemód multifunkcionális, az utunkat eláló pókhálókat is eltakaríthatjuk vele, a távolabbi gumigombákat is magunkhoz szívathatjuk a segítségével, és a megsárgult száraz füvet is felporszívózhatjuk vele (a karddal azt nem kaszálhatjuk), ami alatt rengeteg rejtett kapcsolóra lelhetünk. Ez azonban még nem minden, a beszívott tárgyakat, például a csuprokat és egyebeket ki is lőhetjük az ellenfeleinkre, továbbá bizonyos ellenfeleket is beszívhatunk és kilőhetünk, de vannak olyan ellenfelek is, amelyekről csak a bőrt tudjuk leszipkázni, ami után szédülten és viccesen tántorognak egy ideig. Szintén ezt a porszívó-csuprot kell használnunk, amikor a nagy lapulevelet magunkhoz akarjuk vonzani, és amikor azon hajókázva hajtani akarjuk magunkat különböző irányokba, ez esetekben a csupor levegőfújó funkcióját kell segítségül hívnunk a haladáshoz és a kormányzáshoz. Aztán nagyon jó ötlet az is, és jól is oldották meg a készítők, hogy sok helyen össze kell töpörödnünk kicsivé, mint az *Aliz Csodaországban* mesében vagy a *Drágám, A Kölykök Összementek* filmben, ez a dolog végigkísér minket a játékon, amiben gyakorlatilag két világ él egyszerre szimbiózisban. Az elfek (legalábbis a hősünk tudtommal elf, de a játékban embernek nevezik, ahogy a népét is) a nagyok, ők a normális világban élnek, az elfek által Picoriknak, önmaguk által pedig Minisheknek nevezett apró, jóságos manók pedig az elfek világában is élnek láthatatlanul, mert annyira aprók, de vannak magukra méretezett városaik, barlangjaik és egyebeik is. Ez utóbbiakba természetesen csak összetöpörödve mehetünk be, és olyankor rendes méretben láthatjuk magunkat, kicsiként a nagyok világában viszont magunkat is kábé 3x4 pixeles kis foltként láthatjuk, ekkor egy apró tócsa is leküzdhetetlen akadállyá válik számunkra, ugyanakkor a játék azért a hősünk arcvonásit ebben a módban is kinagyítja egy buborékba.

A TÖRTÉNET

Természetesen a legszebb és legjobban irányítható játékot is el lehet rontani unalmas, vagy túlságosan újrafelhasznált, esetleg klisékkel teli történettel. Tény, hogy a *The Legend of Zelda: The Minish Cap* is tele van sablonokkal, a fő történetet már ezer és egy szerepjátékban láthattuk és játszhattuk végig, ugyanakkor sok apró újítás fűszerezi az összképet és teszi a játékot érdekessé, például a már említett Picori/Minish aprónépek sztorija, és az, hogy mi is összezsugorodhatunk az ő méretükre.

De kezdjük talán az elején, a sorozatot nem ismerők számára is követhetően. A játék egy eléggé tipikus, sok erdővel, mezővel, várkastéllyal és barlanggal tarkított fantasy országban játszódik, Hyrule-ben, ami nagyjából középkori fejlettségi szinten áll, ám valamennyire jelen van benne a mágia is, igaz azért nem mászkálnak lépten-nyomon tűzgolyókkal dobálózó varázslók az ösvényein. Az országot egy becsületes király uralja egy miniszter segítségével, a király leánya, tehát az ország hercegnője pedig Zelda, aki bár címszereplő, rendszerint csak „a megmentendő szűz" mellékszerepben domborít. Zelda gyermekkori barátja az ország legnagyobb és legelismertebb kovácsmesterének unokája és egyben gyámfia, Link, a játéksorozat igazi főszereplője, ők ketten szinte mindig együtt lógnak.



Az introban egy régi, mozaikablakokon







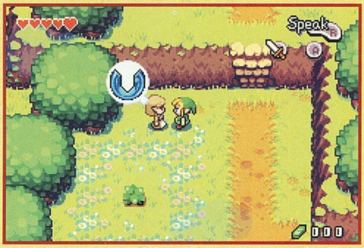






illusztrált legendát mesél el nekünk a játék, mely szerint réges-régen Hyrule országát nagy veszély fenyegette, démonok ólálkodtak mindenfelé, ám a Picori nevű apró, varázslatos népek kovácsoltak az ország bajnokának (aki úgy nézett ki, mint Link) egy varázskardot, ő pedig a szabad világot fenyegető sötét szörnyetegeket mind egy szálig lenyomta és egy ládába zárta, amit a kard segítségével lepecsételt, így a baj elhárult. Ezt követően Zelda érkezik Link otthonába, és elhívja barátját a közeli városban tartandó, csak százévente megrendezésre kerülő Picori fesztiválra, a srácot a mesterkovács nagyapja természetesen el is engedi, sőt egy kis küldetést is rábíz, egy kardot kell átadnia a miniszternek. Itt meg is kapjuk Link irányítását, de ahogy az ilyen szerepjátékoknál lenni szokott, az intro többi része az oktató szakasszal egyetemben még csak ez után jön, és a főjáték részét képezi. Kövessük Zeldát végig a városba, ahol valóban nagy a sürgésforgás, árusok, jövendőmondók és mutatványosok szórakoztatják a feldíszített piactéren a népet, csak a Picorik hiányoznak látszólag. Itt beszéljünk mindenkivel, és sok plusz dolgot megtudunk az aprónépekről, melyek egy része persze a lakosok többsége szerint csak mendemonda, hiszen Picorit száz éve nem látott senki, leszámítva egy kissrácot, aki azt állítja, hogy volt egyhez szerencséje. Megtudjuk azt is, hogy a Picori népek egy kapun keresztül látogatnak százévente Linkék világába, a fesztivált ez alkalomból rendezik mindig, és egyben köszönetként azért, hogy régen a Picorik elkészítették a varázskardot. Ezek mellett az is kiderül, hogy a Picorik csak gyerekek, pontosabban csak jó gyerekek előtt jelennek meg, és nagyon vidám népek, boldogságot csempésznek mindenki szívébe. A fesztivál csúcspontja egyébként mindig egy bajvívás, aminek a győztese az általunk cipelt kardot nyeri el, ez sajnos az érkezésünk előtt lezajlott már, mi tehát lemaradtunk róla, a bámészkodóktól azonban megtudjuk, hogy egy titokzatos, sötétruhás, idegen lovag nyert az idén. Ha elakadunk, mindig beszéljünk Zeldával, és tovább pörög a történet, Zelda például nyer nekünk a vásárban egy pajzsot, ami az első használható fegyverünk lesz a játékban, a kard ugyanis ekkor még csak küldetéstárgy, és természetesen ezt az epizódot is üres kézzel és üres zsebbel kezdjük. Ha tehetjük, haladjunk tovább, rövidesen egy köpködő szörnynél használnunk is kell a pajzsunkat, majd a kastélyban adjuk a miniszternek a kardot, és tekintsük meg a díjátadási ceremóniát, ami természetesen nem a hagyományok szerint zajlik. Normális esetben a király és a miniszter gratulál a bajnoknak, aki megkapja a kardot, és a katonák által előhozott legendás ládára is vethet egy pillantást, sőt a varázskardot meg is érintheti. Az idei bajnok azonban e helyett mágiával szétcsap az udvarban levők között, kirepíti a varázskardot a ládából, és össze is töri, mire rengeteg démon szabadul ki, és repül szerteszét. Ezt követően a titokzatos idegen (akiről kiderül, hogy nem más, mint Vaati, a gonosz mágus, aki már szerepelt a sorozatban korábban is) csalódottan konstatálja, hogy a ládában nincs benne az a nagy hatalmat biztosító valami, amire számított, végül kővé változtatja az események hatására felragyogó Zeldát (ő hordozza a fény varázserejét), mert fenyegetést érez a lány mágikus erejében. A furcsa incidens után összeül a szerepjátékokban megszokott királyi kupaktanács, a király, a miniszter, a mesterkovács és pár katona, hősünk is ekkor eszmél, Vaati ugyanis korábban kiütötte mágiával, és megkapjuk a nagy feladatunkat. Természetesen a kővé vált Zeldát kell visszaváltoztatnunk, ez azonban nem olyan egyszerű, mert ez csak a törött varázskarddal lehetséges, amit először újra eggyé kell kovácsolni, amire pedig csak a Picorik képesek, akik viszont csak jó gyerekek előtt jelennek meg, ezért esik a király választása a katonái helyett hősünkre, az ifjú Linkre, aki amúgy is segíteni szeretne a barátnőjén, és nem retten meg a kihívásoktól.

A főjáték tehát csak ez után kezdődik, vegyük nyakunkba a világot, és induljunk el a nagyapótól kapott térképen bejelölt célpont felé, ami egy erdei oltár, ahol a király szerint van esély rá, hogy a Picorikkal valamilyen úton-módon felvehetjük a kapcsolatot, a térkép mellé mellesleg megkapjuk a bajnoknak kovácsolt kardot is, ami ezúttal már használható fegyver. Ettől kezdve (mivel sok démon szabadult el), a világ természetesen tele lesz különféle szörnyetegekkel, akikkel összecsaphatunk, de a többségüket el is kerülhetjük, és ebben a játékban szintek sincsenek, így az elkerülhető harcok megvívása nem jár különösebb haszonnal, azt leszámítva, hogy a megölt ellenfelek is gyakran elejtenek Rúpiákat, szíveket és egyéb dolgokat, de ezeket a jól megszokott fűkaszálással, bokor- és csuporemelgetéssel és hasonlókkal is gyűjthetjük. A Minish Erdőben a Mélyerdő Oltár elérésekor egy átvezető jelenetet láthatunk, szörnyek támadtak meg egy fura figurát, aki segítségért kiabál, ekkor visszafelé kell haladnunk, és meg kell mentenünk Ezlot. Érdekességként jegyzem meg, hogy eddig a pontig Link egy kicsit szokatlanul fest, ugyanis fedetlen fővel, a jól ismert csúcsos sapkája nélkül flangál, a zöld és csúcsos Ezlo, aki egy csőrös madárfejben végződik, és természetesen beszélni is tud, ekkor pattan fel hősünk fejére, és ő maga lesz az alcímben szereplő Minish Sapka. Ahogy feljebb is említettem, ettől kezdve a Select segítségével kérhetünk tőle tippeket, mindig összefoglalja a következő teendőnket, plusz helyenként ad új tippeket, és előbbre is lendíti a történetet, ő tanítja meg nekünk az összetöpörödő varázslatot is, és a Picori faluba vezető utat is megmutatja nekünk, mellesleg neki is van leszámolnivalója Vaatival, ezért csatlakozik hozzánk. A Picori faluban azonban kommunikációs problémáink akadnak, az apró lények csak azt ismételgetik, hogy „picori picori", a nagyok ez alapján nevezték el őket, ám egy növény megevése után már meg tudjuk magunkat értetni velük. Ezt követően két helyi bölcstől meg is kapjuk a játék fő küldetéseit, négy alapelemet kell összegyűjtenünk négy barlangból (ezeket be is jelölik a térképünkön, természetesen a világ négy pontjáról nyílnak), csak azok segítségével tudják majd újrakovácsolni a varázskardjukat. Az első barlang a közelből nyílik, vegyük be magunkat, és az igazán éles játék is innen indul, de mivel ez nem végigjátszás, és helyem sem maradt már, a mesémet itt abbahagyom. Ettől kezdve, mint a régebbi Zelda játékokban, egyrészt sok szobára és emeletre osztott, rengeteg ellenféllel, trükkös csapdával és logikai feladvánnyal teletöltött barlangokban kell kalandoznunk, másrészt ezek között a felszínen is akadnak teendőink, a rengeteg apró gyűjtögetnivalóról és felfedeznivalóról nem is beszélve.





ÉV VÉGI MEGLEPETÉS

A *The Legend of Zelda: The Minish Capre* nagyjából ugyanazt tudom írni, mint a *Grand Theft Auto Advance*-re a múltkor, természetesen nagyon jó játékra számítottam, de azt gondoltam, hogy nagyrészt a *The Legend of Zelda: A Link to the Past* motorjával kapunk egy összecsapottabb történetű játékot, amiben rengeteg grafikai elem is újra fel lesz használva. Természetesen az sem lett volna rossz, de ez a múlt év végén megjelent teljesen eredeti új epizód még a legoptimistább várakozásaimat is felülmúlta, ráadásul az sem elhanyagolható tény, hogy a többi rész ismerete nélkül is tökéletesen játszható, bár ez minden *Zelda* részre igaz volt, ha jól emlékszem. A cuccba tényleg csak egy ponton lehet belekötni, egy kicsit talán könnyebb és szájba rágósabb még a sorozat korábbi epizódjaihoz viszonyítva is, de ettől függetlenül ezt a játékot is abszolút mértékben ajánlom minden GBA-snak.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Én már azt a bizonyos új GC-s „szép" Zeldát várom… Azok a képek, ahogy Link lovagol a tömegben és oszt a kardjával… Áh, nagyon zsír!

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

NINTENDO / CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ gba alapmű kicsiknek és nagyoknak egyaránt
✕ kicsit túl könnyű, nehezítő lehetőségek nélkül

10 pont

gba

GBA-S GTA 3D-BEN

TESZT

EGY RÉGÓTA VÁRT VENDÉG

Mivel nagyon kedvelem az Amigákat (bár nem annyira, mint a C64-eket), becsülöm azokat az utolsó „őrülteket" is, akik az üzletileg gyakorlatilag teljesen halott gépre még kommersz játékokat próbálnak összeütni. Ilyen például a tehetséges olasz grafikus és programozó, Maurizio „Kub-lay" Gemelli (ő készítette a *Land of Genesis* című remek, de megkésett *Turrican* klónt) és az angol James Daniels is – mindketten meglehetősen későn szálltak fel az Amiga vonatra, amikor a kiadók, a fejlesztők, a játékosok, sőt még a demoscenerek többsége is leszállt már róla több éve.

A most 26 éves Daniels először AmigaBasic-ben kezdett el programozni, de az első játékát, a *Boing*ot soha nem adta ki, majd átváltott az AMOS nyelvre, amiben három ingyenes játékot ütött össze, a *6-Tris* című *Tetris* klónt, a Fire Power című tankos-lövöldözős anyagot és a *Frontal Assault* című *Scorched Earth* klónt, mellesleg mindhárom letölthető a www.apex-designs.net oldalról. Ezek után, 1998 elején átállt a C és az assembly nyelvekre, otthagyta a korábbi munkáját, megalapította az Apex Designs nevű cégét, és teljes erőbedobással a *Payback* című *Grand Theft Auto* klónján kezdett el dolgozni – addig egyébként a DMA Design (ma Rockstar North) híres sorozata félig még 2D-s volt, az ő klónja pedig már teljesen 3D-snek készült, beleértve az autókat és a járókelőket is. A játék három év alatt készült el, a teljes programozás mellett szinte mindent (tervezés, szervezés, 3D objektumok, pályák, küldetések, textúrák, doboztervek, reklámok és hangok) Daniels alkotott meg, pár barátja segítségével, és a 2001-ben megjelent játék Amigás körökben nagyon jó fogadtatásban is részesült, többek között az év játékának is választották, igaz nem túl nagy mezőnyből. Sajnos azonban nem hiszem, hogy igazán jelentős üzleti siker volt, mert egyrészt addigra a legnagyobb fanatikusok többsége is elhagyta a gépet, másrészt alap Amiga 1200-on nem is futott, csak számos bővítéssel indult el.

Daniels a játék Amigás debütálása után elkezdte azt más gépekre is portolni, tervezett két PC változatot (Windows és Linux alatt futót is), egy Palm gépekre készült változatot, egy Mac változatot és egy GBA változatot is. Ezek közül a PC és a Palm változatokról évek óta nincs hír, valószínűleg azokat abbahagyta, a Mac változat viszont megjelent 2003-ban, a GBA változat pedig a múlt év legvégén került a polcokra, 1-2 hónap híján gyakorlatilag 7 év fejlesztés után.

A TECHNOLÓGIAI ADATOK BŰVÖLETÉBEN

A fentiek után sokat vártam a GBA átirattól, noha tudtam, hogy gyakorlatilag egy ember által készített félig-meddig garázsjátékról van szó. A fent említett website mellett ugyanis más GBA programozói fórumokon és levelezési listákon is követtem az anyag technológiai fejlődését, melyeken Daniels gyakran beszámolt a számadatok formájában felettébb állkiakasztó legújabb eredményeiről.

A tagnak például sikerült olyan gyors 3D motort írnia a gépre, ami másodpercenként 71 ezer flatfillezett, 36 ezer textúrázott, 29 ezer egy átlátszó színnel rendelkező textúrázott és 28 ezer alfa csatornás áttetszőséggel rendelkező textúrázott poligont képes megjeleníteni. Persze a poligonok méretét nem tette közzé, így az sem derült ki, hogy realisztikus terhelés mellett hogyan teljesít a motor, mindenesetre a fenti adatok papíron eléggé meggyőzőek voltak, összehasonlításként: a PS1 papíron 180 ezer hardveresen textúrázott poligon megjelenítésére képes másodpercenként. Emellett az erősnek ígérkező 3D motor mellett Daniels más jól hangzó technológiákat is készített a játékhoz, melyeket úgynevezett middleware-ként árul is más fejlesztők számára. Ilyen például a hang- és zenelejátszója, az Apex Audio System (AAS), ami 2.7% processzoridő alatt képes 4 audio csatornát összemixelni 24KHz-en, továbbá a mozilejátszója, az Apex Media Video (AMV), ami papíron 125:1 arányú tömörítési rátával dolgozik – természetesen ezt az arányt szinte minden veszteséges codec-kel el lehet érni úgy, hogy a felbontást és a minőséget a felismerhetetlenségig lebutítjuk.

Persze a puszta adatok nem jelentenek sokat, így leírom inkább a személyes, elsőre nem túl pozitív élményeimet. A játék természetesen legelőször az AMV tudását demonstrálja, azaz egy mozival indít, ami eredetileg is eléggé szörnyű lehetett: egy-két elolvashatatlan feliratot láthatunk, egy autó felvillanó lámpáit a sötétben, egy erdei utat és a *Payback* emblémát össze-vissza zoomolni, színeződni és torzulni. Ez Daniels szerint 225:1 arányban lett tömörítve, és így 900k-t foglal – kár volt rá a helyet pazarolni, mert förtelmes, és szinte csak foltokat látunk belőle. A főmenü is szörnyen ronda, a *Payback* embléma ott is szinte kivehetetlenül torz, és a menüpontok fontja is siralmas, a háttérben pedig egy gyengén tömörített éjszakai városkép látható, a menü egyetlen látványbeli pozitívuma, hogy különféle 3D objektumok pörögnek felette, emellett pozitívum még, hogy nem csak megnézhetjük, de teljesen szabadon át is konfigurálhatjuk az irányítógombokat tetszésünk szerint.









A JÁTÉKMENET ÉS A HANGULAT

Amikor új játékot kezdünk, több lehetőség közül is választhatunk, például indíthatunk több játékosos módot, amiben egymásra kell vadásznunk a kiválasztott városban, minden eszközzel minél több haverunkat minél többször haza kell vágnunk, ez tehát gyakorlatilag egy deathmatch játékmód. Aztán indíthatunk egy szimpla, egy játékosos őrjöngés játékmódot is, szabadon választott városban (alapban 3 van, plusz elnyerhetjük a főjáték városait is), szabadon választott nehézségi szinten (a 6 közül), ez esetben küldetéseket nem is kapunk, csak minél több pontot kell összehoznunk bűnözéssel, mielőtt elfogynának az életeink (halállal vagy letartóztatással). Pontot egyébként nem csak gyilkosságért és autók felrobbantásáért kapunk, de az autólopás, sőt a szimpla ütközés is pontot jelent, és vannak olyan helyzetek is, amelyek magasabb pontszámot hoznak a konyhánkra, például a rendőrgyilkosságok. Pénz egyébként nincs is a játékban, minden ezekről a pontokról és a brutalitásról szól. Aztán van még a főjáték, aminek indításakor 3 város között tallózhatunk, és mindegyik alatt 2 pálya is választható, persze ezek csak libasorban nyílnak meg ténylegesen, az első teljesítése után a második, és így tovább. Érdekes módon a játék sokkal kevésbé küldetésorientált, mint a *GTA* sorozat, a pályákat akár úgy is teljesíthetjük, hogy egy klasszikus telefonos küldetést sem vállalunk el, ugyanis egy pályát akkor teljesítünk, ha egy meghatározott pontszámot elérünk, bármi módon. Tehát szabadon választhatunk, hogy mely telefonokat vesszük fel, mely telefonos küldetéseket vállaljuk el (ezek hagyományos *GTA* jellegűek, vannak gyakorló küldetések, gyilkosságok, követések, autólopások, fuvarozások, üldözések satöbbi, ezek közül sok időlimites is), vagy ha úgy tartja kedvünk, simán gyalogos vagy autós vérengzésekkel, autók lopkodásával, esetleg rizikósabb rendőrgyilkosságokkal is halmozhatjuk a pontokat. Van lehetőségünk egyébként még pontszorzók szerzésére is, és „ironikus bonusz pontokat" kapunk, ha valakit a saját kocsijával gázolunk halálra. A telefonok itt is általában 3-4-es csoportokban vannak, ha a küldetésekre fókuszálunk, akkor egy csoporton belül bármelyik kagylót felvehetjük, de a csoporton belüli összes telefont ki kell pipálnunk, hogy egy másik csoport telefon csörögni kezdjen, és az elrontott küldetéseket itt nem is próbálhatjuk újra. Attól függően, hogy milyen gyorsan érjük el az adott pálya teljesítéséhez szükséges pontszámot, minden pálya legyűrése után bronz, ezüst vagy arany kupát kapunk értékelésként.

Gyakorlatilag ennyiből áll a játék, a játékmenet sokkal egyszerűbb és brutálisabb (mert itt aztán tényleg rendesen díjazva van az eszetlen öldöklés), mint a *GTA*-kban, és nem kell törődnünk a pénzzel sem, autókat ezúttal is korlátlanul lopkodhatunk, dorgáló eszközöket pedig meghatározott helyeken levő ládákból szerezhetünk, természetesen mindegyik fix municióval rendelkezik. Az arzenálunk nem túlságosan nagy, de az alap *GTA* fegyvereket viszontláthatjuk itt is: harcolhatunk az öklünkkel, szimpla pisztollyal, sörétes puskával, kézigránáttal, lángszóróval, rakétavetővel és hatalmas gépágyúval is. Akadnak természetesen speciális járgányok is: a helikopterrel repülhetünk, a hajóval a vízen közlekedhetünk, a tankkal pedig korlátlanul ágyúzhatunk. Sajnos klasszikus *GTA*-s munkák tudomásom szerint nem kaptak helyet a játékban, hiába lophatunk taxit és rendőrautót is.

Játékmenetre tehát az anyag egyszerűbb a *GTA*-nál, a megbízóink mindig személytelenek és nincs történet sem, csak sablonos küldetések és öldöklés, ugyanakkor nem állítom azt, hogy a játéknak nincs hangulata, egyszerűen csak más itt az atmoszféra. A *GTA* játékokat és azok klónjait szerintem kétféleképpen lehet játszani, a többség azonosul a főszereplővel, odafigyel a történet alakulására, és filmszerűen átérzi a játékot küldetésről küldetésre, de ugyanakkor van rengeteg olyan GTA játékos is, aki fel sem veszi a küldetéseket, csak kimegy a játékban az utcára öldökölni, kocsikat robbantani és embereket gázolni. Nos a *Payback* ez utóbbi csoport számára készült, és ilyen irányból nézve nem is rossz darab, bár nem nyújt filmszerű élményt, egész jól el lehet vele szórakozni.

A végére hagytam a látvány elemzését, ami először, amikor hetekkel ezelőtt futólag kipróbáltam a játékot, kissé kiábrándítónak tűnt, a házakon ugyanis kevés affine textúra látható, ennek következményeként ezek a textúrák nagyon rondák és össze-vissza csámpáznak (feldarabolással mindig lehet javítani az affine textúrázást, de akkor arányosan növekszik a poligonszám és a gép terhelése is). Ugyanakkor sok tekintetben határozottan ütőképes a felülnézetből elénk táruló látvány, az apró 3D-s emberekből (kábé 5-6 rövid vonalból állhatnak) és az alacsony poligonszámú, de azért korrekt és jól textúrázott autókból is eléggé sok látható egyszerre a képernyőn, ráadásul még a fák, a villanyoszlopok és az utak is 3D-sek, vannak például emelkedők, aluljárók, ugratók és egyebek, melyeknél a játék fizikája is jól érvényesül. De jól teljesít a fizika az ütközéseknél, a robbanásoknál (a detonáció hátralöki a járgányokat) és a havas pályákon is (csúszkálás). Ezek mellett nagyon látványosak a keréknyomok (a havon lábnyomok is vannak), a robbanások után hátramaradó kiégett foltok, az emberek elhalálozásakor hatalmas ívben szétfröccsenő vértócsák, a leamortizált autókból felszálló füstfellegek (egyébként a járgányunk állapotát külön szívek is jelzik) és az egész képernyőt betöltő hatalmas robbanások, továbbá hatásosan néz ki az is, hogy a sérült emberekből (minket is beleértve) végig csordogál a vér.

ÖSSZEGEZVE

Bár hetekkel ezelőtt első blikkre nagyon nem jött be a játék, úgy terveztem, hogy a külföldi lapokhoz hasonlóan kegyetlenül le is fogom húzni, és inkább csak érdekességként választottam ki elemzésre, de most, miután komolyabban nekiültem, és már kevésbé állok a *GTA* sorozat befolyása alatt (jó ideje kipörgettem a *GTA: SA*-t és a GTAA-t), azért megláttam az anyag értékeit is. Tény, hogy a *Payback* az erős technológiája ellenére sem nyújt maradandó, hosszú távú és *GTA*-san filmszerű élményt, de aki csak gyors, könnyed, pár perces ámokfutásokat szeretne rendezni egy *GTA*-khoz hasonlatos kézi konzolos anyagban, annak azért érdemes kipróbálnia a játékot, talán még meg is kedveli.

Credo

PAYBACK

DSI GAMES / ZOO DIGITAL PUBLISHING

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✓ korrekt 3d motor, jó fizika, feszültség levezetésre egész tűrhető lájtos anyag

× audiovizuálisan förtelmes intro és főmenü, hiányzó történet, kevés cselekvési lehetőség

7 pont

MARTIN BELESZÓL!

A cikket jobban élveztem mint a játékot. Credo, neked vazzeg magándetektívnek kellett volna menned. Vagy valamelyik külső / belső elhárítási ügyosztályhoz. Amiket te ki tudsz deríteni… :) Megeszem a kalapom, ha van valamelyik újságnak még egy ilyen aduásza…

Csevegő

Essünk túl gyorsan a formaságokon: egy harsány össz-szerkesztőségi „Hello!”-val üdvözöljük minden Nyájas Olvasónkat ebben a szép, új 2005-ös évben. Remélhetőleg mostanra mindenki kiheverte a túlzott mennyiségben fogyasztott bejgli által előidézett gyomorrontást, és szilveszteri mulatságok fáradalmait is magatok mögött tudjátok.

Először a rossz hír: Radeon sajnos rajta kívül álló, felettébb szomorú okokból nem tudta bevállalni a januári postamadár szerepét, és ha a dolgok úgy mennek tovább, ahogy nem kéne, hogy menjenek, akkor elképzelhető, hogy jó ideig nélkülöznünk kell majd őt (de ne így legyen!).

Jöjjön a jó hír (vagy a még rosszabb?): ezért most átmenetileg szerénytelenségem helyettesíti.

Korábbi tapasztalataim szerint Radeon apó általában megpróbálja emberi formára gyúrni (helyesírás, stilisztika) a hozzánk befutó leveleket: én most csak azért se fogom, ebben a hónapban úgyis elég sokat beszélünk az újságban a magyar videojátékos-társadalomban uralkodó (áldatlan) állapotokról – tessék szépen, magyarul, körültekintően levelet írni, ha már egyszer nyomtatásban szeretnétek viszontlátni. Jöjjön a januárra rendelt agymenés! liquid

Tisztelt576team! Egy új olvaso vagyok, szerintem jó az ujseg pl a cikkek mesteriek, de a poszterek lehetnének jobbak! pl. Miért nincs GTA Sanandreas poszter ha 10pontos vagy Bournout3 (ez tudom volt de hibás volt rsszul volt elfelezve! **(A nyomda gonosz ördöge. Vagy mondjam azt, hogy kreatív gondolkodásra akartuk késztetni az olvasókat? – liquid :-)** *(…és idő közben lett SA poszter is. Abban a pillanatban, ahogy tudtam hozzá extra nagy felbontású képet. Csak egy icipicit türelmesebbnek kellett volna lenni. Martin)* Az lenne a kérdésem hogy melyik a final fantasy legujabb része? **(Ha a zsebkonzolos felújításokat, és az online-only XI-et nem számoljuk, akkor az FF X-2 – liquid)** ÉS hogy melyik a jobb az vagy a GYürük ura Harmadkor vagy az? **(Szerintem minden bújával-bajával együtt is a X-2 – liquid)** Vagy ezeken kivül mit ajánlanátok? Légyszi válaszoljatok, mert ez az én nagy dilemmám. **(Vegyél egy FF X-et. Szép, jó, hosszú, és most már olcsón megkapod. Ha NAGYON hosszú RPG-re vágysz, vedd meg az új Star Ocean-t – liquid)** Good Bye válaszotokat elöre is köszönöm. Én Vagyok **(Magyarázat: ez volt feladóként megadva – liquid)**

Ez a levél leginkább ahhoz a Martin által csak „érett korú sokat tapasztalt intelligens játékostársként” emlegetett úriemberhez (vagy hölgyhöz) szól, aki sérelmezte a Metal Slug játékok kultiválását az 576 Konzol hasábjain. (De akinek szintén inge, nyugodtan vegye az is magára!) – liquid

Kedves „érett korú sokat tapasztalt intelligens játékostárs” és „576konzol stáb”.

Az utóbbi időben egyre több, retroválogatással foglalkozó cikket látok az újság hasábjain, amelyek az író sűrű bocsánatkéréseivel kezdődnek és fejeződnek be, valahogy ily módon: „Előre is bocsánatot kérek, nagy rajongója vagyok a játéknak, egy ilyen értékelőt nem lehet a többi játékhoz viszonyítva megírni...csak rajongóknak!” Elnézést kérek, de nem értek egyet. Mégpedig azért nem mert egy rajongónak nyilván ott csücsül valahol a polcán az eredeti kártya + **(Jó sok régi konzol. Vágtam egy kicsit. – liquid)**. Nyilvánvalóan ők is boldogan hazaviszik néhány ezer forintért, egyetlen DVD-n kedvenc játékaik gyűjteményét, de ez a válogatás nem nekik kéne hogy szóljon. Hanem neked, kedves MuzikTelevízión nevelkedett barátom, neked aki úgy gondolod, hogy ami fél napja már nem trend azt be kell aprítani és le kell köpdösni, azt amit fél napja talán te magad neveztél büszkén megváltódnak. Őszintén boldognak kéne lenned, hogy ezek a termékek nem vesztek el az idő folyamán, és lehetőséget kapsz rá, hogy a játékos társadalom felhalmozott értékeit a kezedbe vedd. Vagy ha nem így gondolod, akkor nem értem az 576 helyett miért nem a Pléhboj játékértékelőjét böngészed át. Mielőtt bárki a félreértés langyos vizeire evezne, elmondanám, hogy nem vagyok egy idősödő történelemtanár az elektroncsöves számítógépek hőskorából, ugyanis a levél írásával egy időben töltöm be a 21-et. És rendkívül boldoggá tesz, hogy átélhetem azt a játékélményt amiből egykor kimaradtam. Eljön majd az idő kedves „sokdimenziós grafika hirdetői”, amikor gyermekeink és unokáink olyan játékokkal játszanak majd, amiknek azt se fogjuk tudni hol az eleje és a vége, és ti ki lesztek röhögve, mikor a Halo 2-őt büszkén lobogtatjátok, és csak az vígasztal benneteket: ők is megöregednek egyszer. De engem nem. Én akkor is Sonickal játszom majd... Tisztelettel: L.MOLE

A leveledet a helyszűke miatt kicsit megnyirbáltam, de ettől függetlenül nagyon sok dologban igazad van. A retro-anyagokat azért szoktuk általában a rajongóknak ajánlani, mert javarészt nekik szólnak. Egy mai, átlagos tizenkevés éves srácot – az egyik fő játékvásárló réteg! – minimálisan, vagy EGYÁLTALÁN nem érdekelnek a retro játékok. Fájdalmas tény, de tény. Nekünk szaklapként az átlagos, a videojátéktörténelemben viszonylag tájékozatlan olvasót is informálnunk kell: a jól sikerült retro-cuccok mindig megkapják a maguk magas pontszámát, de oda kell írnunk mellé, hogy ez bizony retro. Jó dolog ugyan, de könnyen előfordulhat, hogy ezt választva alaposan elbőgi magát a képernyő előtt ifjú öcséd / húgod / gyermeked (neki is vetted, nem csak magadnak), mert neki a Halo 2 epikus méretű lövöldözései jelentik a videojátékot, nem a Street Fighter 2 pixelharcosai. A hozzáállásod minden esetre becsülendő: tessék néha visszafelé is nézni, fiúklányok, meg fogtok lepődni, hogy mennyi apró csodát rejt a múlt – liquid

Kellemes ünnepeket 576 konzol! (Ha Radeon betesz a januári csevibe akkor utólag is mindenkinek, aki olvassa.) **(Mit meg nem teszünk egy mindenkinek szóló jókívánságért... – liquid :-)** Először is szeretném megköszönni a nyereményemet, sajnos GC hiányában én nem tudtam kipróbálni, de tökéletes karácsonyi ajándék lett belőle. Hogy miért is írtam? Egyfelől azért, hogy Radeonnak legyen mivel kitölteni a helyet, másfelől azért mert szeretném közhírré tenni a véleményemet a decemberi csevegőről, ill. a következtetéseimet melyekre vagy 20 db I., II. és III. évfolyami szám elolvasása után jutottam. **(Huh, hosszú levél lesz... – liquid)** Martin utószavára reagálva: aki nem érti a humort vagy a helyzetet a főszerkesztő és a csevi aktuális szerkesztője közt (ami ennyi év 576 olvasás után nyilvánvaló) az jobb ha egyszerűen átlapozza ezt a részt, mert hogy nézne ki ha az újság az elejére rá kéne nyomni a piros karikát: „olvasása 50 IQ alatt csak pszichológus felügyeletével ajánlott”? Más vizekre evezve. Jó volt visszatekinteni a múltba. Hatalmasat nevettem mikor láttam, hogy némelyek még a papír minőségébe is képesek voltak belekötni. Viszont az már lehangolóbb volt, hogy a levelekben a csillagok száma az évekkel egyenes arányban nő. Emberek nézzetek magatokba! Hát nincs akkora szókincsetek, hogy ilyen szavak nélkül ki tudjátok fejezni magatokat? **(Jogos. Az indulatszavakkal csak nekünk adtok plusz munkát, ráadásul teljesen feleslegesek – ez itt még mindig az 576 Konzol levelezési rovata, nem a GTA: Nyócker forgatókönyv-vázlata. – liquid)** Más. A szerkesztők halálosan félnek a stábfotótól. Kérdezem én miért? Ennyire azért nem lehettek szörnyűek együtt, vagy ha mégis akkor majd csak átvészeljük a sokkot, szerintem megéri. **(Valahogy nem vágyunk a hírnévre. Az állandó autogramosztogatás, a sikítozó női rajongók, a végén még elhisszük, hogy celebrity-k vagyunk, annak meg nem lesz jó vége. Jön a kiégés, a darabokra zúzott szállodai szobák meg a drogelvonó. – liquid :-)** Végezetül egy ötlet. Csináljatok egy posztert bugokkal, mozaikszerűen. Úgyis ezer ilyet láthattok tesztelés közben. **(Úgy érted: csináljunk bogaras posztert? Múltkor láttam a lépcsőházban egy jól fejlett, kövér csótányt, ha akarod, lefotózom, de nem tudom megígérni, hogy poszternek betesszük – liquid)** Tisztelettel hű olvasótok: T. Gábor, Budapest.

Sziasztok! Egyre jobb az újság, szinte minden téren fejlődik, igényesebb lesz. Levelemben azonban arról szeretnék írni, ami szerintem rossz, vagy lehetne jobb.

1. Ez a műfajonkénti toplista nagyon jó ötlet, de igényesebb megvalósítást érdemelne, hamár a szerző; ennyit dolgozik rajtuk. Nem ilyen táblázatszerű, száraz dizájn kéne, hanem szép, screenshotos, nagyobb betűméretű, részletesebb, személyes kommentárral (valamelyik tesztelő; által) fűszerezett dolog... **(Lehetett volna olyan is. Ha lenne több hely. A színes-szagos-véleményes-screenshotos verzió ugyanebből minimum nyolc oldalt igényelt volna. Racionalizáltunk, a „kissé puritán, de tartalmas” megközelítés jegyében – liquid)** *(Ez a toplista kb. két heti munkájába került a Krisztiánnak, és valami súlyosan sok, több mint húsz ezer karakter lett a vége. Így fért be két oldalra. Más újságokban általában 3 ezer karakter van képekkel együtt. Nálunk alapból 6 és fél ezer. Mégis, hogy gondoltad? Minden játék mellé egy screenshot? Minden screenshot mellé egy kis jópofa kommentár? Ez itt a Halo 2, látjátok, tök szép a grafika, és baba a multija? Figyelj, ez egy vásárlási tanácsadó akart lenni. A játékokat már leteszteltük. A képeiket már megmutattuk. Ne kelljen már mindent százszor ismételni, mint az óvodában. Martin)*

2. Ide akartam valamit írni, de elfelejtettem. **(Azt mondják, a Cavinton már viszonylag kis adagban is csodákat művel – liquid)**

3. És ami a legfontosabb: KÖNYÖRGÖM írja újra Reiker a Cool-túrát! **(Jelenleg nem teljesíthető kérés. Fordulj a Télapóhoz. Ejjj, hogy pont most volt karácsony. Majd jövőre! – liquid)** Vagy Liquid. Vagy Martin. Semmi baj nincs ezzel a Szollár Gergővel, értelmes srácnak tűnik, az ízlése sem rossz, de akkor is: Jó film az Ocean’s Eleven, de mindenki ismeri, rengetegen látták! Amikor elindult ez a rovat, nekem úgy tűnt, itthon ismeretlen, nehezen hozzáférhető könyvekkel, filmekkel foglalkozik, rejtett kincseket ismerünk meg...és ez így jó volt: Az olyan könyvek mint a „Tigris!Tigris!” vagy filmek mint a Battle Royale teljesen új világokat ismertettek meg velem, maradandó élmények voltak, és ezekkel máshol sajnos nem nagyon lehet találkozni. Az animék elfogytak? Mikor volt utoljára a Cool túrában? Egy éve? Na mindegy, lehet hogy ezt csak én gondolom így, és az is lehet hogy Gergő nagy ászai még csak a következő számokban fognak előjönni...remélem a legjobbakat. További sok sikert, sziasztok. Koronczai Balázs

(Akkor gyorsan tegyük tisztába ezt a Cooltúra témát: Gergő portfoliója éppen jókor futott be Martinhoz. A rovat korábbi gazdája – bizonyos liquid nevezetű – ugyanis akkoriban jutott el mindenféle egyéb, a cég webes publikációjához kapcsolódó elfoglaltságai miatt arra a pontra, ahol már nem tudta jó lelkiismerettel vállalni a havi Cool-Túrák legyártását, és nem akarta, hogy kedvenc főszerkesztője ismét és ismét elfenekelje az utolsó utáni pillanatban leadott anyagok miatt. Gergő nyilván némileg más felfogásban szerkeszti a rovatot, mint én vagy akár Reiker – de ez így van rendjén. Ha jól olvastam az utóbbi idők Cooltúráit, volt ott szó különlegességekről is, nem csak Clooney úrról és bandájáról... Anime szerintem lesz valamikor, maximum elkunyerálok rá néha egy fél oldalt Martintól. Van öröm? – liquid) *(Imádom ezeket a leveleket. Könyörgöm, legyen újra 10 forint a benzin. Könyörgöm, legyek újra 18 éves. Könyörgöm, támasszák fel Benny Hillt. Ember, nem tűnik fel, hogy a dolgok megváltoztak? Reiker egyszer régen már itt hagyott minket, mint kutya az ürülékét. Később úgy-ahogy, kizárólag a jó neveltetésemnek köszönhetően rendeztük a kapcsolatunkat, akkor írt is pár szuper cikket. Aztán megint eltűnt. Nem küldtem el, nem mondott semmit: talált egy komoly munkát, ami 100%-os embert kíván. A Reiker már nem ír a Konzolba. A Reiker már nem akar cikkeket írni. A Reiker játékfejlesztő lett. Nincs több Reiker, ennyi. Cool-Túra: amíg Reiker írta, az volt a baj, hogy a tökötök kivan a sok szemét japán filmmel, miért nem ajánljuk a Fight Clubot, meg a Született gyilkosokat. Amikor Liquid írta, az volt a baj, hogy Liki biztos pedofil, hogy állandóan ezt a sok szenny iskolás lány animét ajánlja. Amikor a Böjtös nyomta a metált, az volt a baj, hogy miért nincs techno. Most, hogy van minden: pop, rock, techno, alternatív – ráadásul párját ritkítóan profi és szórakoztató módon tálalva, egy olyan srác tollából, aki A-tól Z-ig ismeri a bandákat, és Britney-t is ugyanolyan objektívan tudja értékelni, mint a Smashing Pumpkinst –, most tényleg az a baj, hogy miért nincs több elvont japán cucc? Vicces. Vicces? Martin)*

Üdv mindenkinek a teamban! Eddig lelkes olvasói táborotokhoz tartoztam de néhány számmal ezelőtt egy kicsit megbántott az a kijelentésetek miszerint gamecubera nem jelennek meg játékok ezért nincsenek szinte egyáltalán gamecubes tesztekaz újságban. **(Pontosítsunk: Európában alig, és / vagy csak jelentős késéssel jelennek meg exkluzív Cube játékok. Faktum. Tessék a Nintendo fejét ütni érte, ne a miénket – liquid)** Oké lehet hogy igazatok van mondtam akkor, de most itt van a kezemben a legújabb konzol és látok egy multitesztet SONIC MEGA COLLECTION {xbox, ps2} ENYHÉN SZÓLVA FELHÁBORÍTÓ ezt a játékot tudni illik game cubera is kiadták talán még előbb mint a másik kettőre és ez nem az első de ez az ami a leginkább felháborított mert Nintendo párti vagyok, és segas csak az kivonult a konzolpiacról, azonkívül nagy SONIC rajongó így aztán mivel tudom, hogy rég kiadták ezt gamecubera igencsak alaptalan a kijelentésetek. **(Mielőtt kifent kaszával rohannál be a szerkesztőségbe, felhívnám a figyelmed egy apróságra: a decemberi Konzolban tesztelt játék címe Sonic Mega Collection PLUS. A végére nem véletlenül biggyesztette oda azt a Plus-t a Sega: a PS2 / Xbox változat JELENTŐSEN kibővített tartalommal bír – van például benne fél tucat Game Geares Sonic, amiket hiába keresel a GC-s kiadásban. Magyarán szólva: két különböző játékról van szó. A platformfelsoroláshoz ilyenkor a legnagyobb jóindulattal sem tudjuk odaírni a Cubeot: ha odaírnánk, akkor most azért anyáznál, hogy Miki „hazudott a tesztben", te megvetted, és nincs benne se Sonic Chaos, se Sonic Blast. Figyelmesen olvasni, tájékozódni, utána felháborodni... – liquid)**

Sajnos ebből csak azt tudom leszűrni, hogy b****ok gamecubes játékot tesztelni nemtom nincs olyan konzolotok **(Igazad van: nincs olyanunk, nem is láttunk soha. Ez tulajdonképpen a Szép Házak Magazin, Martin most írja a valószínűleg heves vitákat kiváltó februári vezércikkünket „Áttörés az illatok frontján, avagy miért nyissuk egybe a vécét a konyhával" címmel. Mein lieber Gott im Himmel, miért kezdetem el én erre a levélre válaszolni? – liquid)** vagy mi de ez nekem spec nagyon nem tetszik úgyhogy asszem ezzel sikerült vesztenetek egy olvasót esetleg többet is. **(El kell, hogy keserítselek, a netes fórumunkat is beleértve eddig te vagy az egyetlen, akinek nem esett le a tantusz a Sonical kapcsolatban – liquid)** Remélem ezen változtattok és nem kell más újság után néznem de addig is biztos hogy mostmár lesznek előítéleteim. és ha már multiteszt tényleg legyen az és ne sajnáljátok a gamecubes verziók tesztjeit a jónéptől. Jó munkát és kellemes ünnepeket mindenkinek! **(Még egyszer, utoljára: ha száz Gamecube játék lesz havonta a kezünkben, százról fogunk írni. Ha öt, ötről. Ha nulla, akkor nulláról. – liquid)** *(Igen Tisztelt GC rajongó. Azon, hogy csúnyán benéztél valamit, és ezért leanyáztál minket, most lépjünk át. Spongyát rá. Mint azt már mondottam volt kb. ezerszer, tesztelni azt tudjuk, ami ott abban a pillanatban a kezünkben van. Ami pedig ott van, az vagy a kiadóktól jön előzetesben, vagy a bolti készletből vesszük ki, vagy mi újítjuk be valahonnan: kölcsön kapjuk, lopjuk, csaljuk, hazudjuk. Hiába jelenik meg egy játék mondjuk mindhárom gépre: ha nekem december 12-én csak PS2 és X verzióm van, és a Nintendo sem nekem, sem a boltjainknak nem küld legalább egy példányt, akkor NEM TUDOM LETESZTELNI. Honnan a fenéből szerezzek GC játékokat, ha SEHOL nincsenek? Menjek ki Németországba 3 naponta és vegyek meg minden GC játékot 50 euróért, aztán kenjem a hajamra, mert a kutyának nem kell? Én költsek GC játékokra a saját pénzemből, vagy a cégéből, és én tegyek szívességet a Nintendónak, hogy letesztelem a játékait? Neeeee... Vegyél X-et vagy PS2-t. Martin)* gergely, Budapest

Tisztelt 576 Konzol szerkesztőség! Én nem vagyok gyakori olvasójuk, de évente 2-3 számot megveszek. Különösen az utóbbi időkben ,amióta ps2-re váltottam. Minden elismerésem ami az újságot illeti. Kifejezetten szórakoztatóak a cikkek szerintem. **(Köszönjük, igyekszünk – liquid)** Én egy olyan kérdésben szeretném a segítségüket kérni, hogy nekem még megvan a ps1-es gépem is. És van néhány jó játékom hozzá, amikkel még most is szívesen játszom. Azt szeretném megtudni, hogy hogyan lehet playstation2-es gépen lejátszani a ps1-es játékokat. Persze hallottam rá egy trükköt, de nem igazán válik be. Igaz tudok a régi gépen is játszani velük, de azon meg jó lenne túladni, amíg még van értéke. **(Kedves Krisztián, ön intergalaktikus összeesküvés áldozata lett: a PS2 alapból lejátssza a PS1-es játékokat – feltéve, ha nem másoltak. Nincs szükség semmiféle trükkre – liquid)** A másik, amivel kapcsolatban segítséget szeretnék kérni, hogy karácsonyra megkaptam a Jak3-at,de az első autós résznél megakadtam. Nem tudják, hogy ezzel kapcsolatban hogyan juthatnék információhoz? Előre is köszönöm: Krisztián **(1. www.gamefaqs.com, a keresőbe írja be: Jak 3 – a játék adatlapján, vagy a vonatkozó fórumban valószínűleg talál segítséget – angolul. 2. Levél a cikk elkövetőjének, Dzsonnak, kinek emailcímét gondos főszerkesztőnk közvetlenül a válaszom után fogja beszúrni – liquid)** *(576konzol@576.hu a cím, erre írj levelet Dzsonnak, majd továbbítom neki. Martin)*

Helló 576 Team! Először is gratulálni szeretnék az újság növekvő színvonalához és ahhoz, hogy 800ft-ért ilyen terjedelemben tudtok megjelenni. Az újság tartalmával semmi bajom sincsen. Sőt! A legjobban a ...in Japan tetszik. Mindig elgondolkodtam azon, hogy mennyire más az a társadalmi felfogás, mint itt nálunk vagy szinte egész Európába. Ezt a rovatot ne szüntessétek meg! **(Tudtommal nem tervezzük megszüntetni – liquid)** Tasnádi György írására annyit reagálnék, hogy a retro rovat nagyon jó csak fel kellene fogni az értelmét. Miért rossz a rovat? Talán azért mert azoknak a gameknek nincsen olyan csillogó-villogó grafikája, mint a mostaniaknak? Pedig azok közül sok van amelyik többet ér tartalmilag, mint a mostaniak! Csak töltsön le egy-két emulatort a PC-jére és próbálja ki a 10-12 évvel ezelőtti játékokat és akkor talál megtudja hogy mi mennyire sz*r! Erről ennyit. Lenne pár kérdésem:

1. Miért nem írtok az N-Gage-röl egy árva szót sem? Végül is az is egy új generációs konzol? **(Szoktunk írni róla, leginkább akkor, ha jön említésre méltó játék. Most például itt van a Pathway to Glory, szerintem a közeljövőben sorra kerül, csak az év végi zsongás kiszorította – liquid)** *(Erről is csak akkor tudunk írni, ha a Nokia megtisztel minket az új játékokkal. Ha nem kapunk, nem írunk. Martin)*

2, A PSP-t meg lehet majd chippelni? **(Nem tudom, nem vagyunk csippantás-szakértők. Alaptörvény: előbb utóbb mindent megberhelnek, gondolom a PSP-t is –liquid)** *(Erre inkább nem is mondok semmit... Martin)*

3, A szeretetre méltó Dreamcast-embe miért nem kellett chip? **(Mert a Sega gyenge hardveres másolásvédelmet pakolt bele annak idején – liquid)** *(Erre sem, pedig tudnék. Martin)*

4, Miért van az, hogy a mostani Csevegőbe az irományt beküldők nem kapnak ajándékot úgy mint régen? **(Szerintem régen is csak a kiemelkedően jól sikerült levelek elkövetőinek osztogattunk. Most is így van – liquid)** *(Mert nem írnak olyat, ami alapján megérdemelnék az ajándékot. Martin)*

Ennyi lenne. Ha akarjátok akkor berakjátok, ha nem akkor nem! **(Általában akarni szoktuk. A pletykák szerint Martin naponta többször is... – liquid :-)** Maradok hűolvasótok! Tisztelettel: Kézi Zsolt, Rohod U.i.: DREAMCAST RULEZ

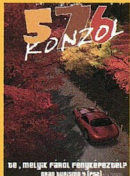
Kedves Martin és KicsiRad! Én 17 éves vagyok, és 96'-ban kaptam meg a legelső PS1-et,olyan játékokkal... **(Ismét vágtam egyet, ugrott a történeti visszatekintés, sorry – liquid)** ...Kaptam is egy újabb fajta PS2-őt.Ehhez lenne egy kérdésem: A méretein kívül miben különbözik ez az új verzió a régitől? **(Van benne alapból network adapter, viszont nem lehet bele vinyót pakolni – liquid)** Az újság nagyon színvonalas, olvasok különböző európai lapokat, és a tiétek tényleg nagyon jó, gratulálok. Viszont felmerült bennem pár kérdés: Vári és Bagó mesterekről tudsz vmit? **(Ők máshol tolták / tolják a szekeret – liquid)** És aDaMmel mi lett? **(Ha jól tudom, ő az elektronikus média háborgó tengerén evez – liquid)** Sajnos Radeont még nem ismerem annyira, de jó arcnak tűnik. Martin, emlékszel még GyéZé-re? Ő írt abban a 1,5 évben? Levelem legfontosabb kér(d)ése: kedves konzol team, kérlek a 2003.febr.számtól kezdve az elmúlt számig ajánljatok nekem olyan játékokat, ami VALÓBAN JÓ!! **(Böngészd őket végig, ami 9.5-10 pontot kapott, azt nyugodtan megveheted, zsánertől függetlenül – liquid)** Mindegy a műfaj, csak jó legyen. Köszönöm. A legjobb teszteneknek én a két legöregebbet tartom (Veres Miki FFVII tesztje+végig játszása nagyon jó, de a melegrandi még nem sikerült) **(Ne add fel a reményt, van, aki csak idősebb korában kap rá a biszexualitás ízére! – liquid :-)**,de Csipi is idefér még. A többiek is jók, de a Böjti+Kapás duón kívül nem ismerem őket annyira.(Na jó Credo, Dae megvannak.) Megköszönném, ha válaszolnátok a levelemre. Elnézést kérek a hosszú levél miatt, de ez másfél év terméke, és most kijött. **(Ezzel a problémával sürgősen fordulj orvoshoz! – liquid)** Végezetül szeretnék mégegyszer gratulálni az újsághoz, és így utólag is boldog újévet kívánni Nektek. Kocsis Krisztián. Ul.:A The Bouncer nevű játékot meglehet még vhonnan rendelni? **(Kis szerencsével igen – liquid)** *(Ne haragudj már haver, de te melyik Konzolt olvastad utoljára?? GYZ, Kapás Gabi, Bouncer? Valami időgépben élsz? Martin)*

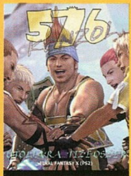
Januárra ennyit, Hölgyeim És Uraim. Legyetek jók, vigyázzatok magatokra, jövő hónapban remélhetőleg már nem az én okosságaimat olvassátok itt, hanem egy sokkal szakavatottabb személyét. Radeon, te is vigyázz magadra, kérlek. Nagyon. Liquid – liquid@576.hu

(Részemről annyit, hogy ha sikerül megfőzni a Császárt, megpróbálom Csipinek adni a Csevegőt. Ha nem, majd meglátjuk. Legyetek jók! Martin)

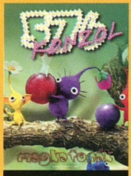
AZ 576 ONLINE "SUFNICÍMLAP" TERVEZŐ VERSENYÉNEK EREDMÉNY HIRDETÉSE


I. helyezett


II. helyezett

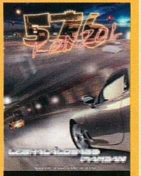

III. helyezett


IV. helyezett


V. helyezett holtversenyben



V. helyezett holtversenyben


Electronic Arts különdíj

Szavazataitok alapján ezek lettek a legszebb címlapok. Sajnos a pályázók neveit nem minden esetben kaptuk meg, így kérjük azokat, akik itt látják saját munkájukat, jelentkezzenek emailben teljes névvel és címmel, hogy ajándékaikat – egy exluzív Killzone műanyag "uzsonnás dobozt" és egy PS2 DVD játékot – postázhassuk! A szavazók közül a következő három olvasót sorsoltuk ki: Gadavics Tamás – Jákfa, Halmi Tibor – halfbag-dogshit@freemail.hu, Kasz Krisztián – Budapest 1158. Szerencsés szavazóink egy darab teljes verziós PS2 DVD játékot nyertek!

ZENE

15 LEMEZ, AMI MEGVÁLTOZTATJA AZ ÉLETED (VAGY NEM...)

Figyelmeztetjük az 576 Konzol olvasóit, hogy erősen sablonos elemeket tartalmazó bevezetőszöveg következik: kiskorúak csak felnőtt jelenlétében folytathatják az olvasást.

2004... micsoda fantasztikus év volt! Egy év, amikor olyan bandák kerültek a listák élére, akik ezelőtt az alter körökben sem szóltak volna különösebben nagyot. Egy év, amikor a nyár legnagyobb **(Tegyük hozzá – mielőtt még ismét félreértenének minket a kedves olvasók, mint legutóbb a Britney lemeznél; nem tudom, miért kell egyetemi diploma ahhoz, hogy egyesek megértsék: a karácsonyi lemezpiac válogatásainak áttekintésébe egy Britney lemez intelligens kritikája ugyanúgy belefér, vagy bármi másé –, hogy „a széles néprétegek által preferált"... Martin)** slágerét egy román fiúzenekar szállította. Egy év, amikor a garage rock véglegesen átvette a vezetést a hagyományos rockzenétől (van egyáltalán még ilyen, és ha igen érdekel még valakit?). Mivel ebben az időszakban a létező összes menő magazin ilyen vicces évösszegző listákat csinál, ezért eldöntöttem: nem hagyom, hogy a Cosmopolitan akárcsak egy kicsivel is trendibb legyen nálunk (jövő hónaptól sminktippek!) **(...és persze „Hogyan fogjunk tuti csajokat" rovat egy olyan szakértő tollából, akinek a legutolsó meztelen nő az életében a kedves édesanyja volt. Martin :)** és összeállítottam az év legizgalmasabb műfajának top tizenötét, ami nem más, mint a ... a... country!

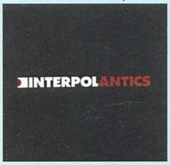
Természetesen vicceltem, a kántrit hagyjuk meg a tehénpásztoroknak és vessük bele magunkat a rock háborgó óceánjába. Azt azért még hozzátenném, hogy ez a lista tök szubjektív, nem kell halálosan komolyan venni (ugyebár mindenki szabadon eldöntheti, hogy lúzer akar lenni, avagy sem. :) Mielőtt elkezdenénk, egy személyes kiszólás: Paris Hilton for president! **(Tőlem is egy voks neki! Martin :)**

15. The Vines – Winning Days



Két évvel ezelőtt sikkes volt szeretni a Vines-t. Akkori lemezük, a Highly Evolved hatalmasra lett hájpolva, de csak azért, hogy ugyanazok az újságírók a Winning Days kapcsán leírhassák, mennyire önismétlővé és unalmassá vált a zenekar. Nem titok, a Winning Days nem tesz hozzá semmi újat az előző lemez által lefektetett alapokhoz, de nem is vesz el belőle (ugye Prodigy?). Egyszerűen csak egy bájos poprocklemez a Byrds nyomdokain, megspékelve a lemeznyitó Ride frenetikus hangrobbanásával. **(Pink vs. Vines az MTV Mash-ben mekkora? Imádom! Martin)** Az énekes, Craig Nicholls pedig minden bizonnyal a félig nyitott szemmel, unottan a kamerába bámulás bajnoka (Martin, ha sikerül előkaparnod egy pálmafás, mosolygós képet a srácról, király vagy!). De hát ettől lesz olyan pokolian cool. A győzedelmes napok még korántsem értek véget... **(...azért a Ride átütő erejét ők sem tudták még csak megközelíteni sem a többi dallal. De a lemez azért korrekt. Martin)**

14. Interpol – Antics



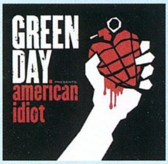
Az Interpol a „komoly" retro rock zenekar. Ez a tény pedig nem csupán roppant elegáns öltözködésükben mutatkozik meg, hanem zenéjükben is. Az Antics jóval fajsúlyosabb és sötétebb lemez, mint az átlag. Éppen ezért speciel nekem nem jött, be annyira, mint a stílus populárisabb vonalát játszó tárasaik. Ha neked több eszed van, élj a lehetőséggel. Darkcore klasszikus.

13. The Bees – Free the Bees



A Free The Bees az a lemez, melynek hatására őseink elővszik régen elfeledettnek hitt bugimozdulataikat és hajnalig tartó táncpartit csapnak. A Free The Bees az a lemez, ami nemcsak hasonlít a hatvanas évek stílusához, de olyan, mintha egyenesen onnan jött volna. A Free The Bees az a lemez, ami tartalmazza az év legbájosabb popslágerét (Chicken Playback). A Free The Bees az a lemez...

12. Green Day – American Idiot



A Green Day egy kifejezetten jó zenét játszó banda. Ezt a kijelentést, ha jól számolom utoljára olyan tíz évvel ezelőtt lehetett komolyabb szégyenkezés nélkül leírni. Számtalan gyengébb eresztés után 2004-ben azonban már egy teljesen új Green Day lépett a nagyközönség elé. A komolykodós öltözködés (full Kraftwerk) gondolom egy ügyes stylist műve, aki végre lecserélte a harminc felé egyre kínosabbá váló „tökre lazák és fiatalok vagyunk" kinézetet valami konvencionálisabbra. Természetesen az egész hűhó nem érne semmit, ha az American Idiot ugyanaz a vidám poppunk lemez lenne, mint a srácok előző huszonhárom dobása. Bíztató előjelnek tűnt még a hír, miszerint az Idiot erősen politikus hangvételű lemez lesz, de hát manapság ki NEM készít erősen politikus lemezeket? Szerencsére ezúttal a srácok odafigyeltek a zenére is, és helyenként kifejezetten ötletes cuccot nyomnak a füledbe (ez persze nem érvényes a tíz évvel ezelőtti hangzású címadó dalra). Jó példa erre a több felvonásból álló monstre Jesus Of Suburbia vagy az eddig sikertelenül próbálgatott nagy rockballadák hibátlan megoldása (Boulevard Of Broken Dreams, Wake Me Up When September Ends). Az American Idiottal a Green Day lelépett a lázadó tizenévesek hálószobájának faláról, hogy csatlakozzon a rockzene azon klubjához, melynek nem tagja a Good Charlotte. Határozottan zöld. **(Kár, hogy az Idiot magasan a leghúzósabb dal a korongon, a Broken Dreams pedig úgy en bloc a legjobb. A többi erősen töltelék ízű nekem... Martin)**

11. The Music – Welcome to the North



Északi szél vizet áraszt. A nyers és friss (röviden nyriss) rockzene királyai ismét megnyitják a gátakat, ám az előző, cím nélküli nagylemez életveszélyes áradása helyett ezúttal be kell érnünk egy helyes kis folyóval. Ez többek között Brendan O'Brian producernek köszönhető, aki miatt a Zene hangzása jóval kiszámíthatóbb és rendezettebb lett. Nem kell azonban aggódni, még mindig van annyi kraft a srácokban, hogy a Welcome To The North ne fulladjon unalomba. Az énekes, Robert Harvey hangja még mindig hátborzongatóan egyedi (és be kell valljam, kissé idegesítő), de természetesen a csupa „hozzáértő" zsűritagból álló cserhátikutató zeneshow-ban simán megkapná, hogy ebben a mezőnyben... Ja, és végre itt egy együttes, akik normális lassúkat bírnak írni. **(„Cserhátikutató" – nálad a pont. Mindenképpen említést érdemel „Settenkedő" barátunk is „az énektudás megítéléséhez nem értek, de téged azért szívesen megb***nálak" típusú hozzáállásával, ami először kifejezetten jópofának tűnt, de így permanensen tálalva számomra már erősen bicskanyitogató. Mint amikor valaki századszorra süti el ugyanazt a rendőrviccet. Fizessen már neki valaki egy jó nőt. Martin)**

10. The Hives – Tyrannosaurus Hives



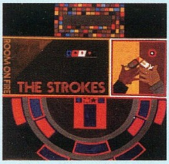
Valami bűzlik Svédországban. Hihetetlen módon az elmúlt öt évben több ígéretes banda tűnt fel az országból, mint az azt megelőző 25-ben. Többek között innen jött a Cardigans, a Hellacopters, a Concretes és az... ööö... A-Teens. A garage rock fekete-fehérben pompázó mesterei második albumukkal ismét megmutatják mi és ki a tuti, és egy laza félórára magukkal visznek a retro punk mennyországba. A Tyrannosaurus Hives nem több, mint az előző lemezen megszokott elemek variálása, ugyanakkor nem kevesebb, mint egy nagyon tempós és nagyon szórakoztató 30 perces őrület. És azt hiszem ez éppen elég. Vagy mégsem? **(Fene tudja. A Two Timing Touch nagyon egyben van, a többi 11-ből meg össze lehetne rakni kb. 4 jó dalt... Martin :)**

9. Ash – Meltdown



Általában nem igazán kedvelem a klasszikus rock pózokkal operáló zenekarokat, az Ash ashete :) azonban más. A klasszikus metálelemeket poppal fellocsoló zenekar a kivétel, ami erősíti a szabályt. A Meltdownnak olyan hangulata van, mintha a zenekar tagjai egy óvatlan pillanatban ellopták volna apuka féltve őrzött felszereléseit és az addig seprűn és műanyagdobozokon gyakorolt mozdulatokat most igazi hangszerekkel adnák elő. Ki tudja miért, de számomra ez a műsor éppen annyira szórakoztató, mint amennyire naiv. Mert mit lehet mondani arra, amikor Tim Wheeler egy lángoló V-gitárt tart a feje fölé a Renegade Cavalcade videójában? Egyszerűen olyan lelkesedéssel mondják fel a rock & roll leckét, hogy az embernek nincs szíve lehúzni őket, ezen kívül bizonyítottan Tim Wheeler képes egyedül a „hey" és „yeah" szavakból készült kombinációk röhejmentes előadására. Nálam az év sleeper hitje! **(Szerintem halál komoly tőlük ez az új cucc. Jól zúzzák – végre! Martin)**

8. The Strokes – Room On Fire



Ki a világ legcoolabb rockzenekara? Metallica? Beeep, kiestél! Red Hot Chilli Peppers? Tíz évvel ezelőtt esetleg. Dimmu Borgir? Ugyan már, ne vicceljünk! White Stripes? Valami kevésbé vérfertőző? Talán a Strokes? Bingo! A tény, hogy a Strokes lepukkant cuccokban, orrtúrás közben is lazább bír lenni, mint vetélytársaik teljes harci felszerelésben, már önmagában is impresszív. Ha még azt is hozzáteszem, hogy a New York-i srácok egyszer már földhöz vágták a világ értelmesebbik felét a retrohullám indító Is This It című debütálásukkal, akkor már majdnem teljesen tiszta lesz a kép. A Room On Fire természetesen nem változtat a bevált recepten, de még így is átkozottul jól áll ez az egész rakenroll dolog a srácoknak. Ha még mindig azt hiszed, hogy Amerika egyenlő a country, hip-hop, gitáros pánkos és álintellektuálisan plömpögő énekesnős (le kéne már lőni ezt az RTL-es csávót!) zenékkel, akkor ideje felfrissíteni a tudásanyagodat, mondjuk a Strokes-szal. **(Egy számot hallottam az újról, rá is csaptam egyből. Martin)**

7. Kasabian – Kasabian



A Kasabianról már elmondtam minden lényegeset a novemberi számban, AMIT UGYE MINDENKI ELOLVASOTT? Az akkor leírtak még mindig érvényesek, megtoldva azzal a kedves részlettel, miszerint az egyik magazin borítóján a következő idézet olvasható tőlük: „Mi vagyunk Nagy-Britannia legjobb zenekara". Beljebb lapozva pedig egy szövegkiemelésben elküldik az összes amerikai garage rock bandát a csába. A 2004-es év Oasis-a? Könnyen lehet. **(Ezt pár bandától már olvastam, persze voltak olyanok, akik egyből a világ legjobb rockbandájává avanzsálták magukat. Pedig az a titulus a Backyard Babies-é :) Nem, inkább a Hellacopters viszi! Martin)**

6. Graham Coxon – Happiness In Magazines



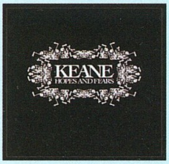
Általában elég csúfosan szoktak végződni azon esetek, amikor egy népszerű bandából szólókarriert kezd valaki, aki történetesen nem az énekes. Na már most Coxo nemcsak, hogy kiheverte a Blurből való kirúgását (kilépését?), de szép csendben elkészítette az év egyik legjobb alterpoplemezét. Ironikus módon a Happiness in Magazines (szellemes cím, +1 pont) sokkal Blurösebb lett, mint a Blur utolsó két albumának szorzatának négyzetre emelése. Bevallom meglepett a dolog, hiszen én mindig azt gondoltam, hogy a Blur kreatív agya a gorillás Damon Albarn. Erre jön ez a Coxon gyerek és idevágja a Freakin' Outot, ami pont a legenergikusabb rockszám a Blur féle Song 2 óta. Vigyázzunk, mert a végén még divatba jön a bubihaj és a szemüveg!

5. Snow Patrol – Final Straw



Egyszerűen nem bírok semmi értelmeset írni a Snow Patrolról, pedig már egy órája sz***kodok vele. A Run az év legjobb lassúja. Ennyi.

4. Keane – Hopes & Fears



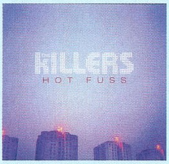
Azt hiszem a Keane alapjában véve idegesítő. Idegesítően kedves emberek játszanak idegesítően melankolikus zenét, ami idegesítően gyorsan belemászik a füledbe. De ami igazán idegesítő a Keane-ben az a tény, hogy tetszik. Bele sem merek gondolni, hogy hányszor pörgettem végig a Hopes and Fears-t. Az mindenesetre biztos, hogy idén a Somewhere Only We Know-t énekeltem el legtöbbször a mikrofonállvány alakú (állítható fejjel!) állólámpa segítségével. A Keane amellett, hogy hivatalosan is kiérdemelte a „2004-es év legjobb Coldplay pótléka" címet többek között bebizonyította, hogy a zongora nem csupán agy PH-semleges popzene (Norah Jones, Jamie Cullum, Klédermann) elkészítéséhez használható, hanem megállja a helyét egy rockzenekarban is. A srácok nem riadnak vissza egy kis hatásvadászattól, és számaik olyan profin vannak összerakva, hogy nem is vesszük észre a gitárok hiányát. A Hopes & Fears immár túl van a milliós eladott példányszámon, ez pedig bizonyíték, nem ígéret

3. Libertines – The Libertines / Babyshambles



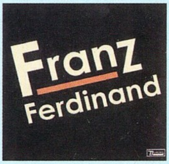
Az év legfeloszlottabb zenekara címmel büszkélkedő Libertines idén igazán kitett magáért, és Barátok Köztbe illő helyzetek sorozatával irányította magára a figyelmet. A 2002-ben megjelent masszív kritikai és közönségsikert elérő Up the Bracket folytatásának munkálata ugyanis nem volt éppen nyugisnak nevezhető. Az énekes-gitáros Pete Doherty MASSZÍV drogproblémái miatt bevonult egy elvonóra, aztán kijött, és bement és... Azért kint töltött napjai közben mintegy mellékesen dolgozgatott azért valamit a lemezen is. Meg összeveszett a másik énekes-gitárossal, Carl Barattal. Nagyon. Úgyhogy jól ki is lépett a bandából és megalapította a posztlibertines stílusban nyomuló Babyshambles-t, ami eleinte a fellépések lemondásával szerzett magának hírnevet, később aztán kiderült, hogy egész korrekt zenét játszanak. Közben kijött a Libertines második hosszanjátszója, amiről a két énekes civódását rögzítő Can't Stand Me Now a második helyig tudott felkapaszkodni a brit listán, aminek mindenki nagyon örült, kivéve Pete-et, aki akkor éppen nem ért rá (mert ugye elvonón volt). Mindezen tényeket figyelembe véve hihetetlen, hogy ilyen összeszedett, profi albumot bírtak összehozni a srácok. A nembeszélekveled hangulatnak nyoma sincs a felvételeken, a lemez tele van emlékezetes pillanatokkal. Időközben már hivatalosan is feloszlott banda, de utolsó mementójuk magába egyesíti mindazt, ami jó a brit gitárrockban, úgy, hogy közben egyedi hanggal, stílussal rendelkezik. Az év kib***ott rocklemeze. Soha rosszabb válságterméket!

2. The Killers – Hot Fuss



Az utóbbi években megszokhattuk már, hogy a legsúlyosabb britpopot játszó együtteseknek közük sincs az ötórai tea és az emeletes buszok országához. A Killers esetében azonban mindenki megengedhet magának egy kis plusz meglepődést, hiszen a srácok a kasszacsilingelős Las Vegas-ból érkeztek. Ráadásul britpopjuk kábé kétszer annyira bír brit lenni, mint egy átlagos banda popja, ami brit (kissé túlbonyolítottam volna?). Ezek után nem meglepő, hogy az ő nevükhöz fűződik az év legnagyobb popslágere (Mr. Brightside) és az év majdnem legjobb poplemeze. A Killers jóval erősebben nyúl bele a new wave feliratú bödönbe, mint amit megszokhattunk, és pont a bohém hangulat és a vicces szinti szólók miatt könnyebb megbocsátani a lemez végének gyengébb pillanatait is. Ha nekem nem hisztek, akkor elárulom, hogy a kifogástalan ízlésről és jövőbemutatásról elhíresült Bravo tinimagazin is leírta a Somebody Told Me-ről, hogy mennyire jó szám (aztán meg azt, hogy a lemez többi része miért nem ilyen...). Idén, azaz tavaly a kedvenc zenekarom!

1. Franz Ferdinand – Franz Ferdinand



Ferenc Ferdinánd osztrák / magyar trónörökös volt, akit 1914. június 28-án lőttek le, ami kétségkívül szomorú esemény volt, meg ki is tört miatta a világháború (látjátok, minden számban tanulunk valamit).

A Skóciából érkezett Franz Ferdinandot csak idén ismerhette meg a világ, és bár kirobbantottak egy kisebbfajta zenei világháborút, mégsem lőtte le őket senkit (lehet, hogy Ferenc papinak is rockzenét kellett volna csinálni). Egy év alatt az első maxitól eljutni a Mercury díjig (ez olyasmi, mint a Grammy, csak azzal ellentétben valóban tehetséges emberek kapják) nem kis teljesítmény, de az FF (ebben az esetben NEM Final Fantasy) ezt a túrát olyan stílusosan teljesítette, ami manapság elég ritka. Bonuszként még a brit együttesek legnagyobb mumusa, az Amerikába való befutás is sikerült nekik. Igaz, hogy a nagy víz másik oldalán (te is hallottad talán :) tevékeny számú ember hiszi azt, hogy a név egy szólóénekest takar, de: 1. ezen má' nehogy meglepődjünk, 2. ez semmi kihatással sincs a lemezeladásokra. A Franz Ferdinand megtalálta az elveszettnek hitt láncszemet, ami összeköti az ánder és óvergránd partokat. Ezen felül összedobtak egy gyakorlatilag hibátlan debütáló albumot nagy számú slágerrel, átgondolt koncepcióval, nyerő dizájnnal. Második menet: 2005 tavasz / nyár. Vedd meg vagy menj a Franzba! :)

SZERETNÉL ENERGIAPÁNCÉLOS ŰRGÁRDISTÁK, CSÚF TYRANIDÁK VAGY KECSES ELDÁK BŐRÉBE BÚJNI? HARCI ROBOTOKKAL, TITÁNOKKAL ÉS TANKOKKAL CSATÁZNI? ESETLEG A KÖZÉPKOR KÜLÖNÖS ÉS MESÉS FANTÁZIAVILÁGÁBA REPÜLNI ÉS LOVAGOKAT, TÖRPÉKET, SÁRKÁNYOKAT IRÁNYÍTANI? VAGY A GYŰRŰK URA KÖZISMERT SZEREPLŐIVEL KÜZDENI A SÖTÉTSÉG ERŐI ELLEN?

IGEN? AKKOR GYŰJTS TE IS ILYEN MINIATŰR FIGURÁKAT! RAKD ÖSSZE ÉS FESD KI ŐKET ÚGY, AHOGY NEKED TETSZIK, MAJD ÉPÍTS SEREGET ÉS GYŐZEDELMESKEDJ AZ ELLENSÉGES CSAPATOK FELETT!

LÁTOGASD MEG A WARP.SHOP OLDALAIT, HOGY EGYÜTT INDULHASSUNK CSATÁBA!

Műanyag és fém Figurák

- Warhammer
- Warhammer 40k
- Gyűrűk Ura

Modellezési eszközök

Festékek

- Citadel
- Vallejo



WARP.SHOP

! NYEREMÉNYJÁTÉK !



REGISZTRÁLD MAGAD A WARP.SHOP-BAN (WWW.WARPSHOP.HU) ÉS ÍRD BE A KÖVETKEZŐ KÓDOT AZ AKCIÓ MEZŐBE: [INKV576]. A REGISZTRÁLÓK KÖZÖTT ÉRTÉKES FIGURÁKAT SORSOLUNK KI!



ÉRDEKEL A HOBBI, DE NEM TUDOD HOL KEZDD?
RÉSZLETES ISMERTETŐT TALÁLSZ AZ 576 ONLINE CIKKEI KÖZÖTT, TOVÁBBÁ A WWW.WARPSHOP.HU OLDALAIN A MEGVÁSÁROLHATÓ FIGURÁK MELLETT MÉG TÖBB SEGÍTSÉGET KAPHATSZ AZ INDULÁSHOZ.







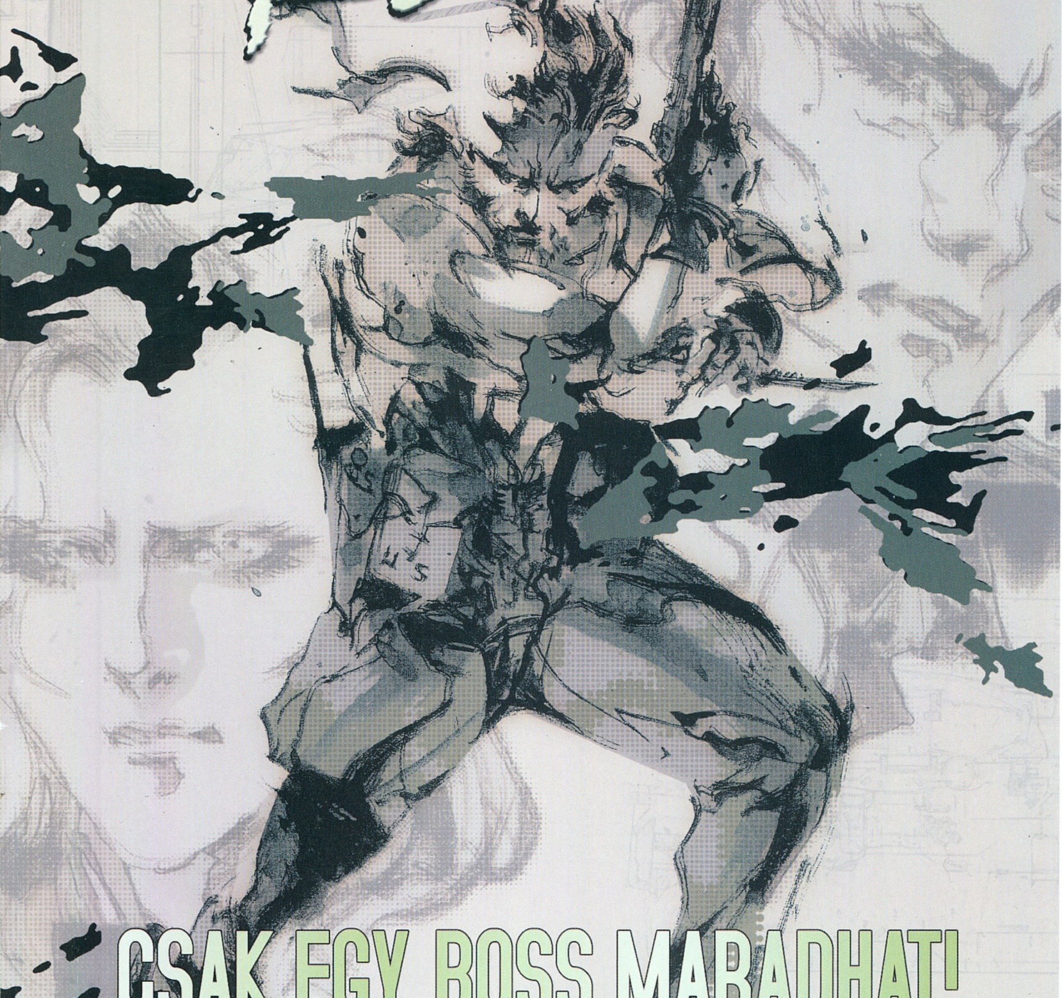
PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- FT

IX. ÉVFOLYAM 1. SZÁM 2005 JANUÁR

57 KONZOL



CSAK EGY BOSS MARADHAT!

MGS 3: SNAKE EATER (PS2)

HAVI TÉMÁNK: GENERATION F • A LEGÚJABB N-GAGE JÁTÉKOK • PSP: AZ ELSŐ CSAPÁS • GHOST RECON 2 • POP 2
GOLDENEYE: ROGUE AGENT • GHOST IN THE SHELL • VIEWTIFUL JOE 2 • KUON • KOTOR 2 • METROID PRIME ECHOES